免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 合作 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：[UCG]游戏机实用技术 VOL.307

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年10月22日

页数：124页

女性会真正去欣赏男性的哪个方面？

Tot.307

焦点：三部曲终结篇，《闪电归来 最终幻想XIII》登场！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特别企划
展望未来之光
未来科技实现可能性的讨论

特快专递
反恐精英
全球攻势

读游戏
黑暗血统
系列剧情导读

新学期迷你特企
入学七件宝

前线狙击
光环4/战神 超凡
战争机器 审判日
FIFA 13/杀手47 赦免
如龙5 圆梦之人

研究中心
黑暗血统II

－攻略透解－
铁拳TT2
初音未来 女歌手计划f | 爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士
闪乱神乐 爆裂 红莲之少女

－焦点－
潜龙谍影 原爆点
FOX强悍出击

2012.10A 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
19>
9 771008 060006

Gamehalo 初音未来 女歌手计划f 游戏试玩&评测影像
本期赠品
女神异闻录4 午夜竞技场 编辑部格斗大赛 | 游戏试玩 闪乱神乐 爆裂 红莲之少女
新作影像 潜龙谍影 原爆点 | 丧尸U | 质量效应3 利维坦 | 恶魔城 暗影之王 命运之镜
Gamehalo DVD+潜龙谍影 原爆点 精美海报



末日余生
原名：The Last of Us ｜ 类型：动作冒险
机种：PS3 ｜ 发行：SCE ｜ 发售日：2013年第一季度
“记得，瞄准它们的脑袋，开枪要果断，时机稍纵即逝。”
“要是我打偏了呢？”
“你会死，我们都会死。记着这一点，你才能活下去。”
“然后呢？”
“……然后继续活下去，直到这末日终结为止。”
顽皮狗打造末日题材最强作
体验凶险世界中的求生之旅
末日余生，余生末日！

TV GAME半月刊 | 2012.10A

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站——3
焦点1——7
焦点2——10
编辑视点——12
PS电玩大本营——13
黄金眼——14
排行榜——16
前线狙击——18
新作短波——34

游戏情报站要闻

Wii U《塞尔达传说》预定 2014 年上市? 3
上海 1936！《东方风月》登陆次世代 4
画面全 3D 化！《逆转裁判 5》登陆 3DS！ 5
Square Enix 推出云游戏服务 Core Online 6

前线狙击

光环 4 18
战争机器 审判日 24
战神 超凡 26
如龙 5 圆梦之人 28
FIFA 13 30
杀手 47 赦免 32

新闻资讯 NEWS & PREVIEW







总第307期 10A

COVER STAFF
封面用图：《铁拳 TT2》
封面设计：一刀

©2012 NAMCO BANDAI Games Inc

实用技术 GUIDE & FAQ









特快专递——36
攻略透解——38
研究中心——71
游戏进行时——76
软硬兼施SP——78

特快专递

反恐精英 全球攻势 36

攻略透解

铁拳 TT2 38
爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士 44
闪乱神乐 爆裂 红莲之少女 58
初音未来 女歌手计划 f 64

研究中心

黑暗血统 II 71

读编交流 EDITOR & READER







天下聚会——109
读编往来——110
小编寄语——116
发售表——118
游风艺苑——120



游戏文化 GAME & CULTURE



特别企划——80
读游戏——90
游戏姬——96
自由谈——98
多边共享——101
玩家保健室——104
游戏审判堂——106
邪魔院——108

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

恶魔城 暗影之王 命运之镜 光盘
逆转裁判 5 34
闪乱神乐 爆裂 红莲之少女 14 58 光盘

PS3

COD 现代战争 3 光盘
爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士 44
反恐精英 全球攻势 36
黑暗血统 Ⅱ 71
空战 1942 15
女神异闻录 4 午夜竞技场 光盘
潜龙谍影 原爆点 光盘
荣誉勋章 战士 光盘
如龙 5 圆梦之人 28
杀手 47 赦免 32
神次元游戏 海王星 V 15
时间与永远 光盘
嗜血骑士 35
铁拳 TT2 15 38
顽皮熊 天堂危机 光盘
冤罪杀机 光盘
战地 3 装甲之怒 光盘
战国 BASARA 高清收藏版 光盘
战神 超凡 26 光盘
质量效应 3 利维坦 光盘
终极地带 高清合集 光盘

PSP

机动战士高达 AGE 14 77
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒 76

PSV

Fate/stay night 新星 光盘
初音未来 女歌手计划 f 14 64 光盘

Wii U

丧尸 U 光盘
质量效应 3 利维坦 光盘

Wii

零 真红之蝶 光盘

X360

COD 现代战争 3 光盘
NBA 宅篮高手 15
反恐精英 全球攻势 36
光环 4 18
航母指挥官 盖亚任务 光盘
黑暗血统 Ⅱ 71
黑帮之城 光盘
空战 1942 15
女神异闻录 4 午夜竞技场 光盘
潜龙谍影 原爆点 光盘
忍者之印 15
荣誉勋章 战士 光盘
杀手 47 赦免 32
嗜血骑士 35
铁拳 TT2 15 38
顽皮熊 天堂危机 光盘
舞蹈中心 3 35
冤罪杀机 光盘
战地 3 装甲之怒 光盘
战争机器 审判日 24
质量效应 3 利维坦 光盘
终极地带 高清合集 光盘

Gamehalo

本期光盘精选内容















游戏试玩
初音未来 女歌手计划f
游戏玩法介绍
闪乱神乐 爆裂
红莲之少女
试玩演示

特别收录
女神异闻录4
午夜竞技场
编辑部格斗大赛
马赛克大战本世代

热血最强
零 真红之蝶
极限挑战

新作影像集锦
恶魔城 暗影之王 命运之镜
冤罪杀机
质量效应3 利维坦（DLC）
潜龙谍影 原爆点
Fate/stay night 新星
战地3 装甲之怒（DLC）
航母指挥官 盖亚任务
COD 现代战争3（DLC）
战神 超凡
荣誉勋章 战士
顽皮熊 天堂危机
黑帮之城
丧尸U
终极地带 高清合集
时间与永远

电影前线
光环4 飞向黎明
韩赛尔与格蕾特 女巫猎人
恐怖海湾
近墨者黑

ENDING SONG
战国BASARA 高清收藏版 OP

本期光盘特别附赠
UCG306游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/-yuO8yODfB4/
密码:D6098CXYMA

特别说明
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验





信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①铁拳TT2	NBGI ②	格斗 ③
多机种 ④	Tekken Tag Tournament 2 ⑤	⑥ 日版
	2012年9月14日 ⑦ 1~2人 ⑧	7980日元 ⑨
	对应机种为PS3和X360 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：12岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏
　　　　　宋　恺

编　　委：冯　健
　　　　　王锐愚
　　　　　衣山川
　　　　　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年10月1日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

08.30 Konami 举办“Metal Gear 25 周年纪念派对”，正式公布了使用 FOX 引擎打造的《潜龙谍影 原爆点》，以及电影版《MGS》。

08.30 Square Enix 宣布推出 Core Online 云游戏服务，该服务初期只是一个网页游戏平台，提供的是画面较为简单的老游戏，不过今后可能会进化为真正的云游戏平台。

08.31 Square Enix 举办了“最终幻想展”，庆祝系列诞生 25 周年，在这为期两天的展会活动期间正式公布了《闪电归来 最终幻想 XIII》。

09.04 来自零售商的消息显示，美版 Wii U 可能将于 11 月 11 日发售，定价 250 美元。

09.07 Capcom 宣布将全面进军社交游戏市场，一口气公开了将会在 GREE 社交游戏平台上推出的 6 款游戏。

09.07 某在美华裔学生表示即将破解 PSV，将可使 PSV 运行自制软件，不过他表示反对盗版游戏。

09.08 育碧宣布《幽灵行动 Online》的 Wii U 版已中止开发。

09.10 Valve 将其在线游戏下载服务 Steam 升级为“Big Picture”版本，针对电视游戏而优化，预示着 Valve 试图在电视游戏领域大展拳脚。

Wii U《塞尔达传说》预定2014年上市？

据“Wii U Daily”报道，任天堂日本总部的内部消息指出，目前任天堂正在集结其有史以来最大规模的开发团队，开发 Wii U 版的《塞尔达传说》新作。据称任天堂会为本作投入数百名精兵强将，这将会是任天堂历史上开发成本最高的游戏。由于项目规模庞大，玩家可能要耐心等待一段很长的时间。消息指出，Wii U 的《塞尔达传说》新作将于 2014 年发售。



据称，Wii U 的《塞尔达传说》仍然是系列制作人青沼英二带头，从 2010 年末已经开始启动。任天堂原以为索尼与微软将会在 2013 年秋季推出他们的次世代主机，所以 Wii U 的《塞尔达传说》原计划是在 2013 年秋季发售，用于狙击对手的新主机首发。但是目前看来 PS4 与 X720 至少要到 2014 年后才会上市，所以 Wii U 的《塞尔达传说》也相应推迟到 2014 年。

报道中说，Wii U 的《塞尔达传说》迷宫数量与前作相比差不多，但是规模要大得多。本作中还将收录大量迷你游戏与分支任务，但这些仍处于规划阶段。另外本作将收录长达数小时的全新交响乐。游戏采用了尖端的新引擎，是任天堂全新研发的游戏引擎，也融入了其他厂商的技术，比如 Havok 和 Umbra 等。游戏的实际画面可能会比之前 E3 上公布的 DEMO 还要好，当时那段 DEMO 只是另外一个团队用旧引擎制作的。本作的林克将会是成年人，所以游戏风格应该是更偏向成人化。本作不会有网络模式，但是会对应 Wii U 的社交网络服务 Miiverse。游戏在操作上将会大量使用平板控制器。

Wii U美版11月上市，定价250美元？



在任天堂的纽约发布会召开之前，一些零售商率先披露了 Wii U 的发售日与售价信息。亚马逊与 Blockbuster 的供货商“Video Product Distributors”最近透露，美版 Wii U 预定于 2012 年 11 月 11 日发售，将分为三种版本推出，基本版的售价为 249.99 美元，另外两个版本分别为 299.99 美元和 349.99 美元。消息中并未指出三个版本的不同之处，可能是硬盘容量，或者附带的手柄数量有区别。

另外，法国连锁电器店 FNAC 给出的消息是欧版 Wii U 将于 12 月 7 日发售，定价为 349 欧元。根据过去美版与欧版机的定价差别推测，349 欧元可能是相当于美版 349 美元的高配版本。

G级再临！《怪物猎人 边境G》明春出击

不知不觉间，Capcom 的网络游戏《怪物猎人 边境》推出至今已有 5 年时间。近日在该作的 5 周年感谢祭活动期间，Capcom 宣布 PC/X360 的《怪物猎人 边境 G》将于 2013 年 4 月 17 日推出。

与过去系列作的“G”版本一样，这次的大更新加入了大量备受玩家期待的内容，新增了 10 种怪物，有 21 种现有怪物将会升为 G 级，3 个新增场景分别是“极海”、“大型探查船”以及“大地的尽头”。现场公布的怪物有天翔龙夏迪恩、针缠龙休基和冻海兽波佳拉多。而已有的 11 种武器追加了新动作，另外还追加了 150 种以上的 G 位武器、60 种以上的 G 位防具、30 种以上的新技能，以及 4 种全新属性，分别为“炎属性”（火属性和龙属性的复合属性）、“雷极”（雷属性和龙属性的复合属性）、“光属性”及“天翔属性”。

除了《怪物猎人 边境 G》之外，Capcom 预定将于 2013 年秋季推出《怪物猎人 边境 G2》，2014 年春季推出《怪物猎人 边境 G3》。



INFO 新闻短波

Insomniac 新作新形态

《瑞奇与叮当》、《抵抗》等大作的开发商 Insomniac Games 在 E3 2011 期间公布了他们的第一款跨平台游戏——《Overstrike》！但是该作并未给人们留下太深刻的印象，所以 Insomniac 决定对其进行改造。在 PAX 展会期间，Insomniac 创始人 Ted Price 表示本作已改名为《Fuse》，这是一款以 4 人合作为主的 FPS 游戏。



X720 处理器陷困境

据科技网站 SemiAccurate 的传闻，X720 将采用 AMD 生产的处理器，该处理器原计划今年 12 月量产，但是因为良品率太低而推迟。据传，X720 的处理器内部代号为“Oban”，目前其良品率“低得令人触目惊心”。而由于主处理器生产日程推后，X720 的发售计划也将推迟。该站称 X720 的计划上市时间是 2013 年 9 月。

《刺客信条 III》每月都有 DLC

负责《刺客信条 III》多人模式部分的制作人 Damien Keiken 表示：“如今的多人模式规模太大了，其本身就可以说是完整的游戏。而且在游戏发售后，每个月都会有新内容发布，让你将故事不断发展下去。”

《DQX》Wii U 版将公布

Square Enix 宣布，将会在即将召开的东京游戏展期间举办《勇者斗恶龙 X》的特别舞台活动，届时将会公布该作 Wii U 版的消息，以及 Wii 版 10 月份的更新计划。

Wii U 新作不断

澳大利亚 Straight Right 工作室目前正负责 Wii U 版《质量效应 3》的开发工作，据该公司老总 Tom Crago 透露，除了该作外，他们还有两款 Wii U 新作正在开发中，其中一款是他们的原创新作，还有一款是某著名游戏系列的新作，预定于 2013 年发售。



EA 欲 10 亿美元收购 Valve

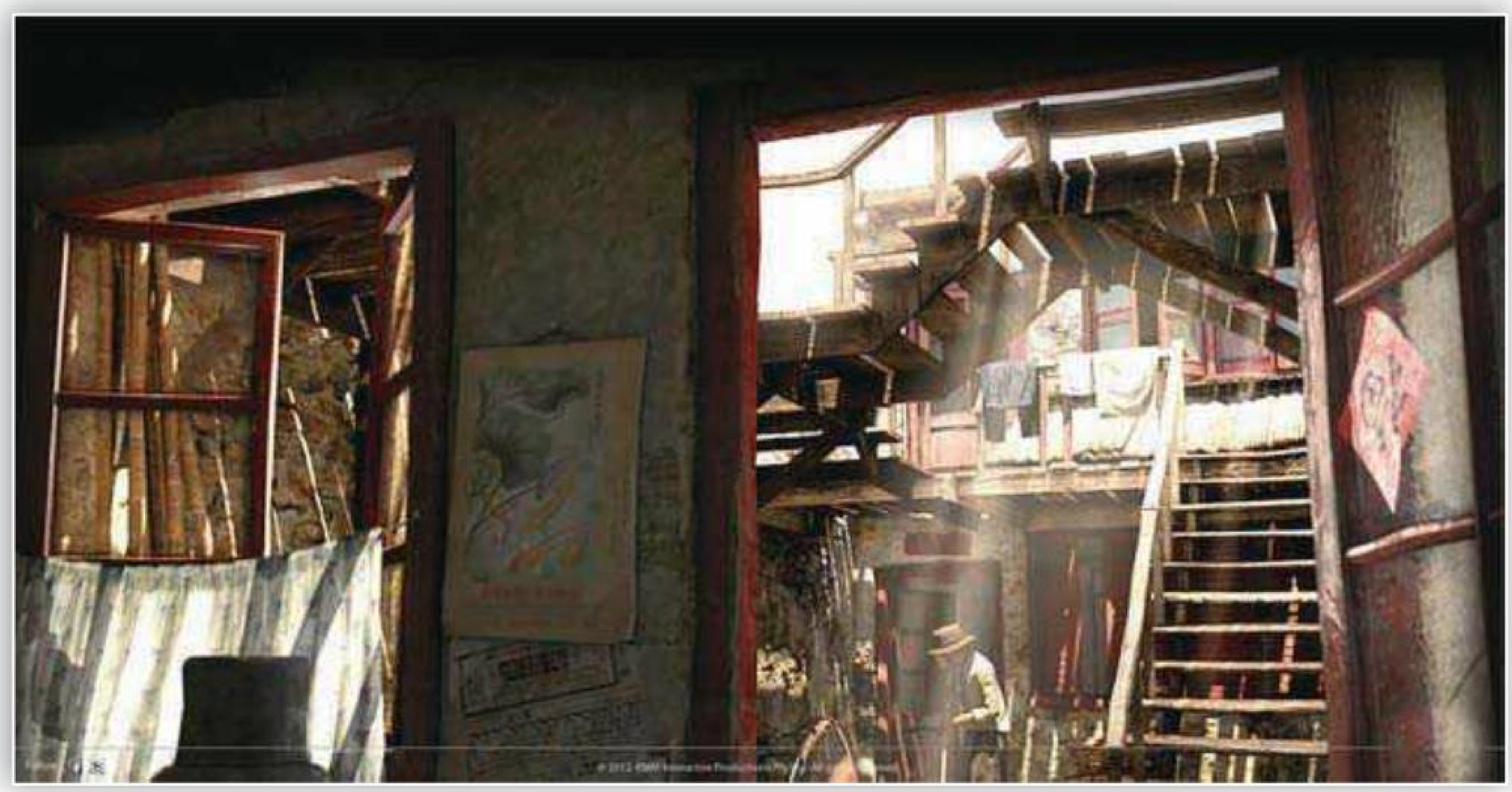
据《纽约时报》报道，两名知情人士透露，EA 目前正在与 Valve 进行收购谈判，EA 有意以 10 亿美元收购 Valve。Valve 是一家私营企业并非上市公司，对于其价值只能靠估计。分析家 Michael Pachter 估算 Valve 的价值大约为 25 亿美元。不过 Valve 创始人 Gabe Newell 对《纽约时报》透露，他并不打算将公司卖掉。

上海1936！《东方风月》登陆次世代

去年本刊曾报道《黑色洛城》原班人马正在开发一款以上世纪 30 年代上海滩为背景的新作《东方风月（Whore of the Orient）》，目前该作终于公开初步消息。

去年 Team Bondi 破产之后，其剩余资产被电影导演乔治·米勒的工作室 Kennedy Miller Mitchell（KMM）收购，主力开发人员也转移到该工作室。这款《东方风月》就是由 KMM 开发，在其官方网站上还出现了华纳兄弟公司的 LOGO。本作的对应平台为 PC 与次世代主机，目前并无在本世代主机上发售的计划。

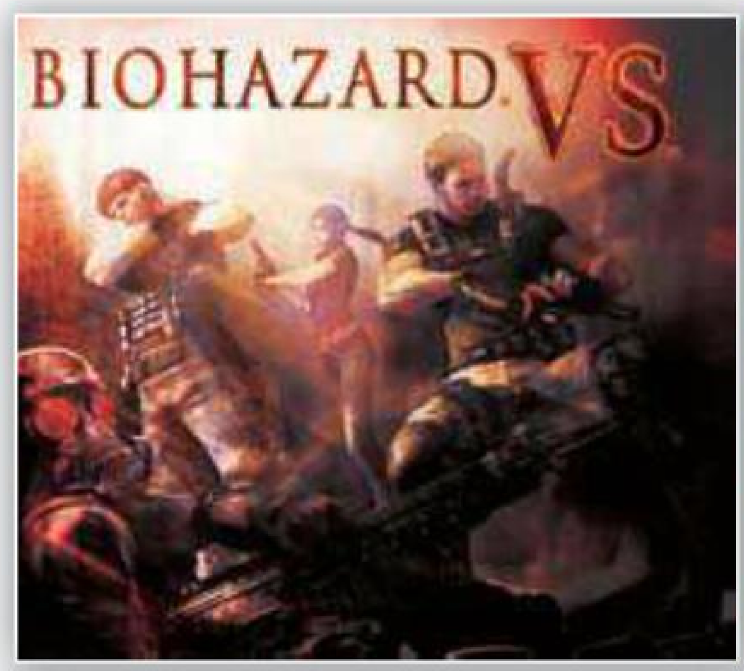
据官方的故事背景描述，本作发生在 1936 年的上海。这座人称“东方巴黎”的大都会在西方人中还有另一个绰号——“东方娼妓”，那时它被认为是地球上最腐化堕落的城市之一，只要有钱就可以为所欲为。当时在上海存在着一支特殊的国际刑警队伍，他们由西方国家的警察组成，他们的任务就是维护各国租界的治安。本作的主角大概就是这支国际刑警队伍里的警察。



Capcom投身社交游戏，将抛弃大作战略？

近日 Capcom 宣布与社交游戏巨头 GREE 结盟，一口气公布了 6 款将在 GREE 的社交游戏平台上推出的作品，分别是：《丧尸围城 生存》、《生化危机 VS》、《怪物猎人 大狩猎》、《大航海 边境》、《放课后灵魂猎人》以及《Capcom 全明星》。

这次与 GREE 的合作可能标志着 Capcom 转型的开始。最近 Capcom 发布了年报，其中指出今后将更倾向于开发低投资的小规模游戏。报告中说：“今后主要作品的开发团队规模将限定在 100 人以内，多款续作同时开发。对于个别游戏有必要建立大规模开发体制，缩短开发周期。我们将强化内部开发人员的招聘。我们将会增加年均出品的游戏数量，并通过混合开发体制增加收入，即项目核心部分由 Capcom 内部制作，其他流水线工作外包给外部公司。”

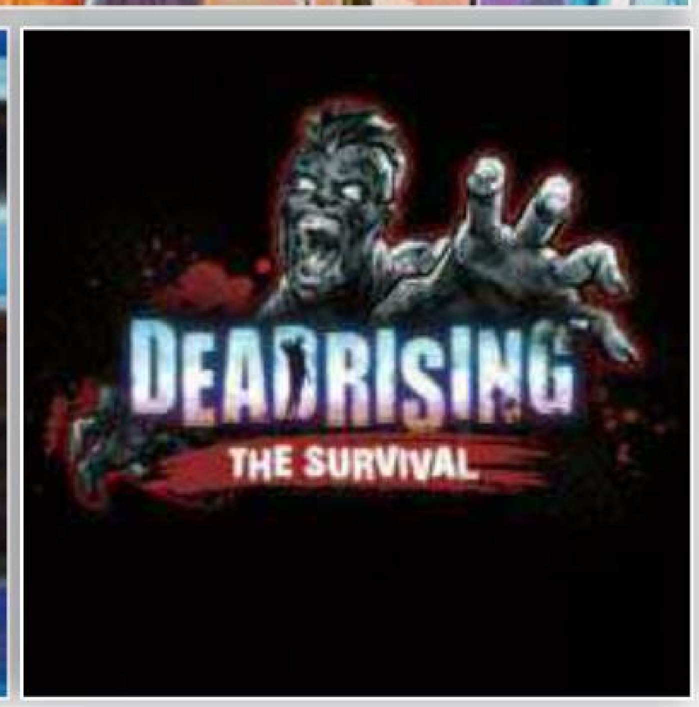












Wii U奇幻RPG大作

一家叫做 Earthlings Games 的法国公司最近开始为其“大预算的中世纪幻想 RPG 大作”招募开发人员，招聘说明中明确指出这是一款 Wii U 游戏，并且目前项目组中已经有 RPG 领域的全球知名制作人参与。本作将会有极其精细的游戏画面，每个人物的 3D 建模包含 50 多万个多边形，做一名角色可以获得数百到数千美元不等的报酬。在招募启事发布的同时，还有一张名为“黑暗女巫”的设定图传出。



我们是最后一批恐龙。这种由超大团队、多个工作室合力开发的怪物级 3A 大作正变得越来越少。



《刺客信条 III》创意总监 Alex Hutchinson 表示，继中等规模的游戏彻底陨落之后，大投资的超大作也在消失。也许未来将完全是小型游戏的天下。

业界声音

画面全3D化！《逆转裁判5》登陆3DS！



Capcom于9月6日公开了《逆转裁判5》，游戏对应平台为3DS，发售日未定。本作将会在东京游戏展期间提供试玩版，试玩的观众会获得特制吊饰作为纪念品。

《逆转裁判5》的主角将会是三代之前的成步堂龙一。故事讲述成步堂在8年前因为卷入某起事件而失去了律师资格，如今他为了达成某个“重要的约定”，以律师的身分再次出山。游戏以一起爆破事件为序幕，法庭内突然发生了大爆炸，以此为契机展开了一系列的事件。

与之前的系列作相比，《逆转裁判5》最大的变化是从2D画面进化为3D画面，3D化的场景，配合3DS的立体成像功能，带给玩家更强的临场感。而且游戏中的人物们也将3D化，采用卡通渲染技术表现，既保持原作风韵，又显得更为生动。并且利用3D画面可动态变化视角的优势带来更具动态的表现手法。本作也将采用一些新系统，比如可以在下屏幕选择表情图标，让成步堂在唇枪舌剑的同时表现出不同的表情。







Valve打响进军主机市场之战

9月10日，Valve进军电视游戏市场的计划正式启动，“Big Picture”服务开始进入beta测试阶段。所谓的“Big Picture”是Valve游戏下载服务Steam为电视而优化的版本，需要将电脑与电视机连接。虽然本质上仍然只是将电视作为显示器的PC游戏，但是针对电视游戏的特点进行优化，在界面和手柄操作等方面都更接近于电视游戏。可以说，通过“Big Picture”，Valve将PC变成了一部电视游戏机！

此前曾有传闻说，Valve准备推出其电视游戏机“Steam Box”，不过后来遭到Valve的否认。但Valve方面也承认，玩家更喜欢在电视上玩大作。显然Valve对电视游戏有更大的野心，只是历来各种厂商进军电视机硬件市场的结果都是惨败。Valve正在摸索能在电视游戏市场分一杯羹的更稳妥的方式，这次的“Big Picture”就可以视为一次重要尝试。Valve一直在招聘硬件工程师，对主机市场显然是有所部署的，目前Steam的用户数量已超过5000万。



INFO 新闻短波

平板掌机将面世

科隆游戏展期间宣布将支持PlayStation Mobile的平板电脑式掌机Wikipad确定将于10月31日在美国上市，定价为500美元。这款由华硕推出的平板电脑配备了实体按键，将会让平板电脑的游戏有更好的操作手感。它还将支持索尼的Gaikai云游戏服务，可通过云游戏功能游玩《质量效应3》、《战地3》等家用机大作。



《生化6》X360独占模式

《生化危机6》X360版发售后将会有3种限时独占的游戏模式，分别为“幸存者”、“掠食者”和“攻占”，这三种模式都支持6人玩，其地图来自佣兵模式。

稻船敬二新作

稻船敬二将会在本届东京游戏展上公开一款丧尸游戏新作，其暂名为《YAIBA》。关于本作详情，请关注本刊的TGS特报。



PSV盗版将至？华裔学生将攻破防线

最近一位叫做陆一帆（音译）的德克萨斯州华裔学生成为了业界焦点，他自称在PSV的破解之路上已取得重大成果。此前他曾破解了Kindle Touch和Xperia游戏手机。他表示已经和朋友们一起解析出PSV运行的代码，正在制作可以读取自制代码的程序，如果成功，就可以运行自制软件。不过他多次强调自己坚决反对盗版，绝对不会将自己的研究用于盗版，但他也表示如果有人将他的成果用于实现PSV的游戏盗版，他也无法阻止。

“我的工作有可能成为别人的垫脚石，我本人没有能耐把它用于盗版，我也联系了有此能力的人，但他们也反对盗版。对于盗版，我们无法阻止，但我肯定不会帮助盗版。我曾经做过比喻，这就像发明了飞机，它们是很好的交通工具，但有人却用它们投掷炸弹。我们是否可以说为了不被用于轰炸城市，宁愿选择没有发明飞机呢？”

《杀戮地带》三部曲合集



PS3的高清合集游戏系列即将再添重要成员，索尼宣布将于10月23日在美国发售《杀戮地带 三部曲》，定价为40美元。本作收录了PS3的《杀戮地带2》和《杀戮地带3》，PS2版的《杀戮地带》也将升级为720p的高清画面，并添加了奖杯。这张超值合集中也收录了二三两作的全部多人模式地图包。如果你已经购买了二三两作，可以单独选购《杀戮地带 高清版》，其发售日与售价未定。

PSV《初音未来》入不敷出？

世嘉的《初音未来 女歌手计划f》发售之后大受好评，首周销量超过15万套，消化率达到了74.63%。PSV也一改萎靡之势，连续数周热销。尽管如此，世嘉方面的发言人在推特上表示，《女歌手计划f》虽然销量不错，但是其开发成本更高，以目前的销量水平恐怕很难开发续作。这位发言人表示，世嘉正努力让更多人购买本作，希望其成为本年度最畅销的PSV游戏。此前PSP的《女歌手计划2nd》首周销量为24.1万套。

Square Enix推出云游戏服务Core Online

OnLive刚刚倒下，又一个云游戏服务将要崛起，而这次来自Square Enix。SE于8月30日公布了Core Online云游戏服务，玩家直接通过网页浏览器，就可以随时游玩高清大作。

Core Online的核心技术是由Square Enix旗下的Hapti工作室开发的，目前初步确定可玩的游戏包括《杀手47 血钱》、《迷你忍者》、《劳拉与光之守护者》等。SE社长和田洋一说：“SE一直走在前沿，摸索新商业和服务模式。通过Core Online的技术，用户就可以方便地通过浏览器玩我们的游戏。”

Core Online技术结合了谷歌的本地客户端平台，通过这种底层技术，网页就可以调用电脑的显卡处理页面中高度复杂的画面。通过SE自己的技术，Core也能对应Firefox和IE等浏览器。从这一层面上说，Core Online只是一种网页游戏服务，而非真正的云游戏，只不过是将游戏进度存储在云端，应用的是云存储技术。所以Core Online初期提供的只有画面较为简单的游戏。不过这只是SE的第一步，今后也有将其进化为真正云游戏服务的打算。



随着Core Online的推出，SE也推出了新商业模式。Core Online的游戏可以免费提供，玩家只要点击视频广告即可，广告看完之后可以玩10分钟。如果你不想被广告打扰，也可以购买关卡或者整个游戏。

《幽灵行动Online》Wii U版搁浅



育碧的《幽灵行动Online》是去年E3展Wii U初次展出时提供试玩的首款第三方游戏，一直被认为将会是Wii U的首发游戏之一。不过近日育碧确认，负责本作的上海工作室团队已暂停Wii U版的开发工作，将全部精力用于PC版。育碧并未说明Wii U版中止开发的原因。此前曾有不少股东抱怨育碧将太多的资源花在Wii U游戏项目上，而育碧创始人Yves Guillemot解释说育碧的Wii U游戏项目以移植和小投资游戏为主。

《战火兄弟连 狂暴四人组》新形态

Gearbox在最近召开的PAX展会期间宣布，已公开多时的FPS游戏《战火兄弟连 狂暴四人组（Brothers In Arms: Furious Four）》目前正在进行改造，将会变成一款全新形态的作品。



《战火兄弟连 狂暴四人组》在E3 2011期间亮相，完全抛弃了系列作以往注重真实感的风格，变成一款夸张、漫画风格的游戏。Gearbox表示，这次的改造将使其完全进化。

《刺客信条III》中文版特典

《刺客信条III》是今年最值得关注的中文化大作之一，台湾的游戏翻译团队与育碧蒙特利尔合作，将近50万字的内容完全中文化。这款预定11月份上市的大作目前已经开放预订，而且中文版还将收录三个单人战役关卡，分别为：危险的秘密、幽灵之战与失落的玛雅遗迹。另外还有4个额外组合物件包。



明年将会有一台新主机发售，2014年还会有另一台上市。

美国游戏连锁店GameStop首席执行官Paul Raines表示，最近一段时间他收到了许多消息，预计明后年将陆续有次世代主机上市。



业界声音

有图有真相 SCENE





■《最终幻想》也玩腐女向

《最终幻想》也要出女性向的恋爱游戏了？其实这款《魔导院朱雀》是Square Enix的一个假想游戏项目，制作人田畑端构想了这样一个面向iOS的游戏，目的是吸引那些从未玩过《FF》的女性玩家。虽然只是一个突发奇想的临时创意，田畑端的小组还为之设计了ATB上课系统、谈话、战斗和接吻系统。《最终幻想 零式》的学园主题与这种校园恋爱题材正好是绝配。



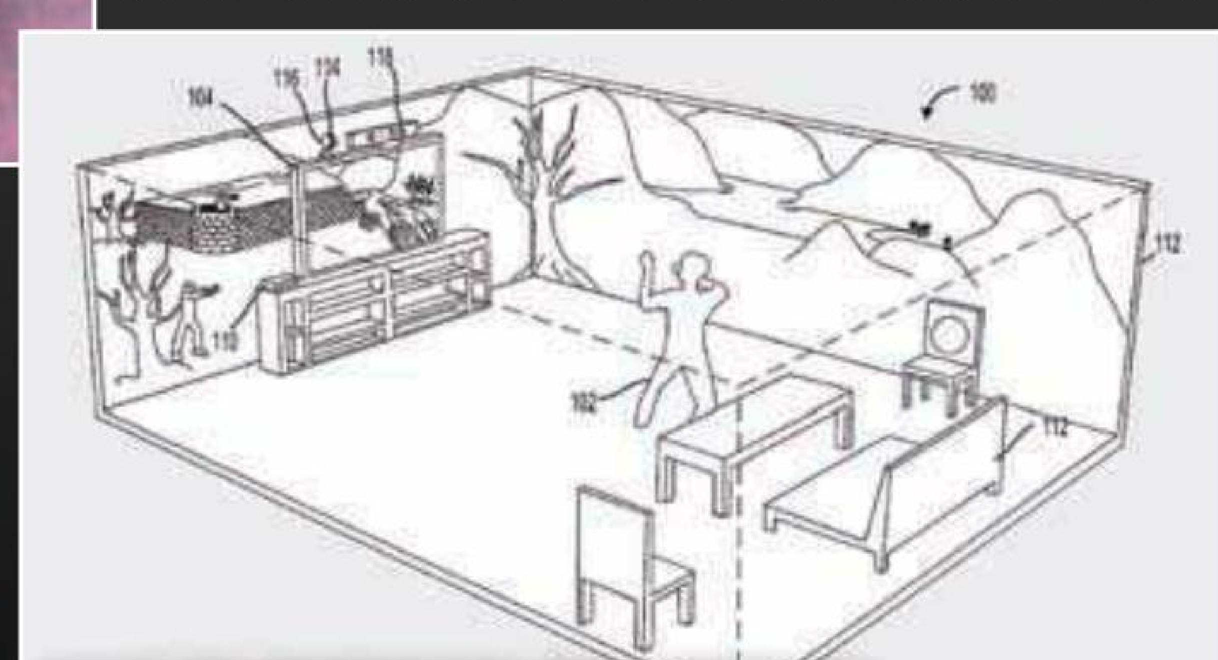
■雷电新形象

Konami将会在TGS上提供《潜龙谍影 崛起 复仇》的最新试玩版，而该版本中的雷电将会有全新造型，其最大变化就是超酷的红黑色面罩，不知道在游戏中有哪些实际用途呢？

这张拍摄自Square Enix工作室内部的照片显示了一些从未公开的《最终幻想Versus XIII》游戏场景。虽然模糊，不过还是可以看到除了现实主题的场景外，也有一些充满幻想味道的宏伟场景。开发速度慢如蜗牛的SE可真令人着急啊！



■《最终幻想Versus XIII》新场景



■让你的客厅变成游戏场景

这是微软申请的某新专利示意图，是一种所谓的“环境显示”技术，通过一种RGB投影器，能够将游戏场景拓展到你的整个客厅。而且它还会根据客厅中的沙发、桌椅等各种家具，将投射到不同家具上的图像进行纠正，使得呈现在四周的游戏场景更加浑然一体。当然，如果想获得最好的游戏体验，还是在四面白墙的房间里玩为妙。通过与Kinect的结合，可以获得真正身临其境的效果。

潜龙谍影 原爆点 FOX强悍出击

文 星夜 美编 NINA

Konami 于 8 月 30 日在东京 Midtown 举办了“Metal Gear 25 周年纪念派对”，席间正式公布了“《MGS》系列”最新作《潜龙谍影 原爆点》(Metal Gear Solid: Ground Zeroes)，现场进行的 DEMO 演示在画面上堪称当今日本游戏的最高水准。同时，热爱电影的小岛秀夫终于将圆导演梦——《MGS》将正式杀入好莱坞！



索尼哥伦比亚拍摄《MGS》电影版

众所周知，小岛秀夫是一位狂热电影迷，从小立志成为电影导演。后来因为日本电影业不景气而辗转进入游戏业。借助《MGS》成名后，小岛秀夫一直很想圆自己的导演梦。关于《MGS》电影版的消息多年前已经出现，如今终于借助索尼旗下哥伦比亚电影公司而如愿以偿。



小岛秀夫透露，电影版《MGS》是由 Avi Arad 担任制片人，他将成为又一位游戏电影专业户，目前正在进行的项目还有《未知海域》和《质量效应》的电影版。不过他最大的成就还是将《蜘蛛侠》等 Marvel 的多部漫画成功改编为电影。Avi Arad 这次也在演讲台上出现，他说：“多年来，我一直从事于将漫画带到电影院。如今漫画已成为院线里最重要的类型，而游戏将会是当代的漫画。”

2008 年曾有传闻说 Michael De Luca 将担任电影版《MGS》的制片人，但最终因为预算问题而导致合作破裂。Konami 希望将《MGS》拍摄为高预算的一线大片，而好莱坞方面信心不足。这次应该是与 Avi Arad 达成了共识，不过关于电影的日程表还无法确定。

潜龙谍影 社交行动

近来大手笔不断的社交游戏新秀 GREE，将会把《MGS》也社交化。GREE 社长田中良和出席了本次发布会，宣布将在 GREE 的社交游戏平台上推出《潜龙谍影 社交行动》(Metal Gear Social Ops)。鉴于《MGS》非凡的国际影响力，本作除了在日本运营外，也会在全球运营，预定于今年秋冬季节正式上线。

《潜龙谍影 社交行动》将重现《MGS》以往作品中的一些情节，玩家用卡牌组成战队投入战斗。游戏融入了类似于《潜龙谍影 和平行者》的基地概念，可以不断将基地发展壮大。本作由 Kojima Productions 策划与监制，实际开发工作由 GREE 内部完成，使用的是 Unity 引擎。本作将会在 TGS 期间提供试玩。

《原爆点》并非“兽人计划”

小岛组的 FOX 引擎初公布时，演示了一个代号为“兽人计划”的 DEMO，被不少人认为是《MGS》的新作。这次《潜龙谍影 原爆点》公布之后，每天都有许多人问小岛秀夫该作是否就是“兽人计划”。对此，小岛秀夫在推特上公开予以否认，他说：“‘兽人计划’是会有兽人出现的，而在‘原爆点’的预告片里可没有兽人。”

《潜龙谍影 原爆点》也不是《MGS5》，小岛秀夫在 PAX 展会期间表示，本作相当于《MGS5》的序章。另外他还透露本作中会有昼夜循环，白天与夜里的士兵巡逻方式以及其他很多方面都会有所不同。本作的概念是“一款没有 GAME OVER 的游戏”。



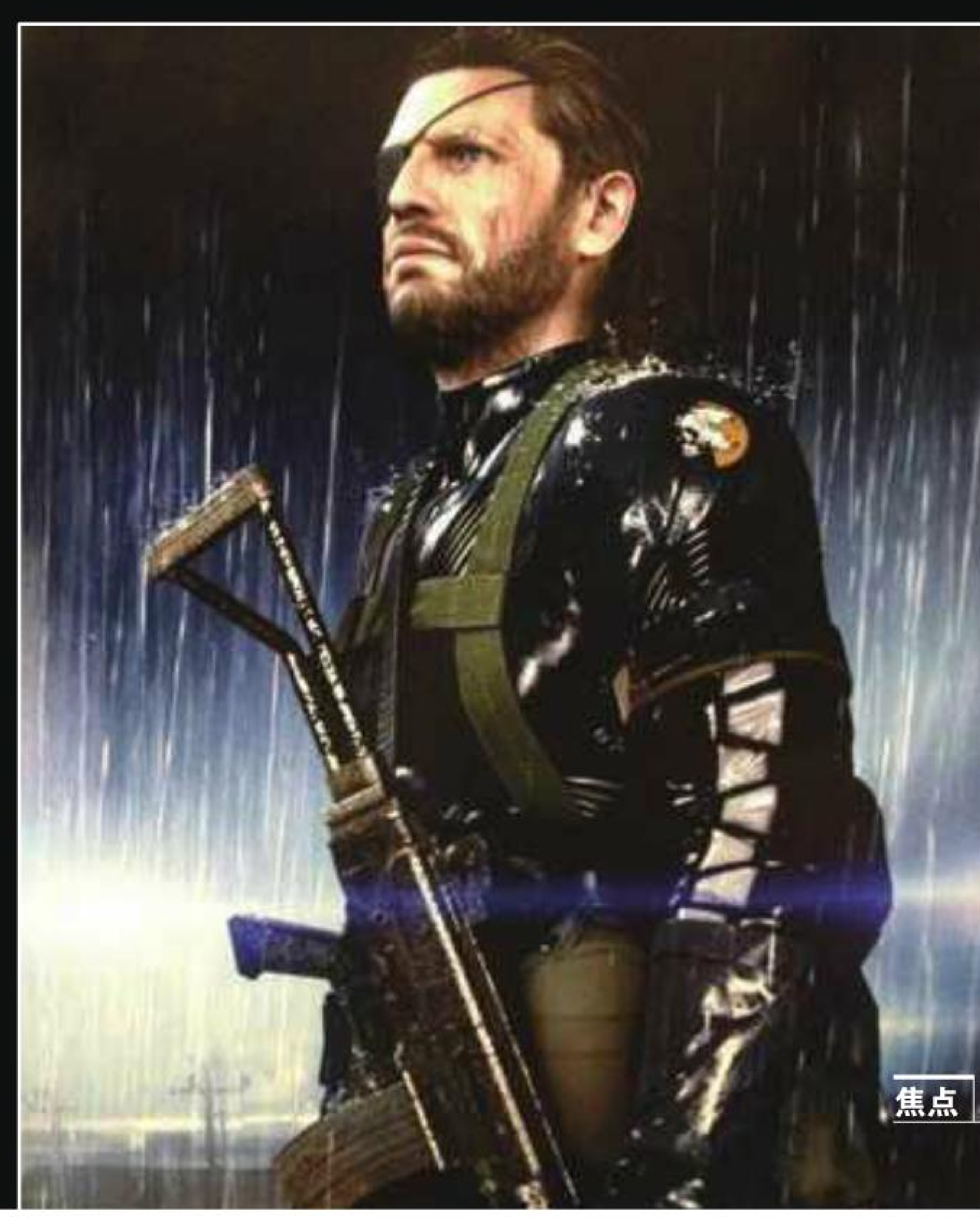
©Konami Digital Entertainment / GREE



©Konami Digital Entertainment / GREE



©Konami Digital Entertainment / GREE



让你们久等了！



在PAX上（The Penny Arcade Expo），Konami公开了一段长达十多分钟的《潜龙谍影》新作影像，该作被命名为《潜龙谍影 原爆点》，通过“Fox Engine”开发，是一款跨平台作品。凡是首次看到这段影像的人，都会被“Fox Engine”的强大所震惊，出色的光影效果和各种秀引擎特写让观众目瞪口呆，即时演算和游戏实际操作画面无缝过渡，且画质没有丝毫缩水。由于影像中并没有准确说明具体的时间和大部分登场人物的身分，引发了玩家关于故事背景时间段和角色身分的各种猜测与讨论。下面就让我们一起来探讨这段影像中隐藏的各种玄机。

潜龙谍影 原爆点	Konami	动作
多机种	Metal Gear Solid: Ground Zeroes	美版
	发售日未定 1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360	

METAL GEAR SOLID GROUND ZEROES

MSF拥有核武器

本作的主角为裸蛇大首领，时间线在《潜龙谍影 和平行者》之后，MSF的不断发展壮大已是不争的事实，MSF作为无界之师，实际军备为世人所知晓会被认为是威胁世界和平的隐患，搞不好还会成为众矢之的。突如其来的联合国核武器审查让MSF上下倍感压力，这似乎与帕兹仍旧生还并被命名为“XOF”的组织所囚禁有关，她很有可能已经泄露出了对MSF不利的情报，但由于Cipher（即Major Zero）怀疑帕兹是双面间谍，因此大首领决定潜入基地，将关押在那里的帕兹和奇科一同救出。

悬念重重！

大首领为何重回“FOX”

左肩“MSF”，右肩“FOX”，大首领这个选择让人有些捉摸不透，不过考虑到MSF眼下的处境，迫于无奈与Zero进行合作也是有可能的。帕兹本来就是Zero安插进MSF的间谍，但目前的情况表示其身分远比一个普通间谍要复杂，她很有可能知晓多方势力的重要情报，争取到她对于MSF来说至关重要，所以大首领才会不惜冒险，单枪匹马地想要将其与奇科一起救出来。

开放世界的MGS！

《潜龙谍影 原爆点》将会被打造成系列首款开放世界的作品，场景会比之前大数倍，潜入方法也会变得多样。例如影像中关押奇科和帕兹的营地就很辽阔，大首领可以找到并使用任何可能的交通工具来代步，只是出于安全考虑，在部分场合还是采取更为稳妥的潜入方式为妙。由于时间的关系，在现场公开的这段演示中大首领并没有深入设施内部，而是投掷信号弹呼叫了一架直升机直接离开。为了方便玩家探索辽阔的开放世界，本作中可以任意召唤直升机，还能更换直升机降落时播放的音乐，听起来很不错，只是……在敌人基地附近也敢这么搞，任务不是神秘而危险吗？弄出这么大动静来真的没问题？



©KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

FOX VS XOF

“诞生于‘FOX’的两个幽灵”无疑是指大首领和Zero，那么这段影像中类似“XOF”组织头目的人到底是谁，他囚禁帕兹和奇科的目的究竟是什么？根据玩家的推断与猜测，其身分应该是《和平行者》中登场的贾尔维兹，当然也有部分人认为他就是Zero本人，不过后者的可能性明显要小很多，因为影像中的这名男子头发已经完全没有了，脸部的容貌也相当可怕，这与《MGS4》中登场的Zero形象有冲突。

影像的末尾，这名男子用仪器消除了直升机上的“XOF”字样，将同行士兵的“XOF”肩章扯下并扔下直升机，似乎准备亲身参与到某项行动中。





大首领，How old are you?!

在大首领取下夜视仪的特写画面中，玩家可以观察出大首领比《和平行者》中的造型要苍老许多，因为已是满头白发，但随后小岛本人澄清这只是探照灯在作怪，大首领依旧是一名中年大叔，这证明本作与《和平行者》之间间隔的时间也并不算长。



奇科背叛大首领？帕兹生死不明

影像中的这名男子对奇科说：“她把所有事都说了。不要担心，我遵守了我的承诺，她没有受太多的痛苦。”这几句话有多种理解方式，帕兹在招供后就被灭口了？还是说他们对她手下留情？不管从哪个角度来看，都是前者的可能性更大，但帕兹也不是省油的灯，说不定局势在她的掌控中。当男子问奇科“当叛徒的感觉如何”时，后者的眼神与表情极为复杂，他是否真的背叛大首领还需要更多信息来进一步确认。

奇科从小就因为营养不良而使得其身高比同龄的孩子矮，再加上本作的大首领还在壮年时期，因此牢中的男孩应该就是奇科。



www.docin.com

文 星夜 美编 心の永恒

最终幻想 25周年纪念活动特报

《闪电归来 最终幻想XIII》震撼登场



焦点 OUR FOCUS

2012年8月31日，Square Enix如约于东京涉谷举办了“最终幻想展”，在庆祝系列诞生25周年的同时，也公开了备受关注的《闪电归来 最终幻想XIII》。这次活动持续两天，展出了天野喜孝绘制的系列原画以及各种珍贵展品，并举办了多场舞台活动。除了Square Enix的高层外，SCEJ社长河野弘、日本微软互动娱乐部总经理泉水敬以及任天堂社长岩田聪都发表了讲话，彰显《最终幻想》在业界的巨大影响力。







最终幻想25周年终极收藏

Square Enix第一制作部执行官桥本真司公布了为系列铁杆玩家打造的“最终幻想25周年纪念终极收藏箱”，将于SE的电子商城发售。这款终极收藏箱收录了系列13款正统作品，采用系列主题的白色基调包装盒，除了13款游戏软件外，还有天野喜孝为系列25周年特别绘制的主题插画（含特制豪华相框），以及“FF25周年插画集Crystal ArtWorks”、“FF25周年纪念特别编辑影像碟”、两枚组的“FF25周年纪念音乐收藏CD”、《最终幻想XIV》的特殊道具下载码。这款终极收藏品将于2012年12月18日发售，定价为3.5万日元。





■天野喜孝绘制的25周年纪念插画。

最终幻想的未来



SE特别举办了舞台活动“最终幻想的未来”，这实际上是为9月13日开通的电台“Square Enix频道”所做的预热。田畑端、鸟山求等系列主要创作人员出席活动，并回答了人们的提问。

对于“今后是否可能出现《最终幻想 怪兽篇》”的问题，美术总监直良有祐表示很有兴趣，他还展示了系列初期作品中的怪物点阵图，以及E3上的技术演示DEMO《Agni's Philosophy》中的敌人，并表示如果用最新技术制作《最终幻想 怪兽篇》，大概就是这个样子。





《异说 最终幻想》制作人高桥光则提议让《最终幻想VII》中的巴瑞特当主角。田畑端还说很想用《Agni's Philosophy》的技术制作一个纯日式风格的《最终幻想》。

对于《最终幻想》的未来，玩家最关心的也许莫过于《最终幻想Versus XIII》的开发状态。该作最近已确定不会出展TGS，田畑端仅表示“野村哲也很想公布相关消息”。在现场纪念册中有野村哲也手绘的《最终幻想Versus XIII》主角插画，旁边写着“请等待他的出演”。

闪电归来！三部曲终结篇降临！

LIGHTNING RETURNS
FINAL FANTASY XIII
ライトニング リターンズ ファイナルファンタジーXIII

这次“最终幻想展”的最大焦点自然是《最终幻想XIII》的新作。此前SE预告的“闪电传说”已确定名为《闪电归来 最终幻想XIII》，本作将会是《最终幻想XIII》三部曲的终结篇，讲述闪电最后的故事。本作目前的开发度只有30%，预定于2013年内发售，对应平台为PS3/X360。

小说版今秋上市

作为本年度《最终幻想》系列纪念活动的一部分，SE将会推出《最终幻想I、II、III英雄记忆》，这是以系列前三部作品的故事为基础而创作的官方小说。



13日内灭亡的世界

据介绍，《最终幻想XIII》是以剧情为导向，也就是故事带着玩家走；《最终幻想XIII-2》是以角色为导向，由玩家选择故事。《闪电归来》则是以世界为导向，如何行动以改变世界是本作的主题。游戏讲述世界将在13天内毁灭。游戏将最终以喜剧收场，而且只有一个结局。

游戏发生在Novus Partus世界中，这个世界由四个岛屿组成，其中两个是以城市为主，还有两个是自然景观为主。与现实一样时间是不断流逝的，游戏世界中的一天相当于现实的2个小时。这个世界也跟现实一样有朝、昼、夕、晚的循环，不同时间段会有不同的人和事，比如在深夜会碰到更强大的敌人。由于所谓的混沌效应，前作中的人们并未死去，而且不再变老。


■ 本作的游戏世界鸟瞰图，包含绿色的丘陵地带、沙漠、遗迹、神殿和“彼岸地带”等区域。

时间的流逝与不断变动的世界

本作的游戏系统设计围绕“时间的流逝”与“不断变动的世界”，以及“闪电的定制”。在本作中，时间相当于一种最重要的资源，城市中到处都是钟楼，无时无刻不在提醒你时间的流逝。有时候你的行动会导致这个世界剩下的时间减少，以至于不到13天就会灭亡。在游戏中帮助某些人，也有可能导致世界所剩时间的减少。当然，消灭敌人、完成任务会增加时间。有时候闪电可以创造一些神迹，大大改变游戏中的某些方面，或者改变世界，但代价是会消耗时间。在场景中与NPC交谈、探索的过程中，画面下方的时间槽会不断减少。





动作性全面强化

本作的战斗系统将会有更强的动作性。这次玩家操作的只有闪电一人，在战斗中可控制其移动，不过仍然要到ATB槽蓄满才可行动。可以说是动作RPG与回合制RPG的结合。在战斗中不需要从菜单里选择指令，可以将不同的能力分配到各个按键上，像动作RPG一样按键攻击。有时候霍普会通过无线电给予闪电一些指引。制作人表示，本作中的闪电将会比前两作强悍得多。所谓“闪电的定制”，是可以给闪电穿上不同的服装与装备，而且这改变的不止是闪电的外表，也将影响到能力数值，或者获得新能力。在战斗中可以随时更换武器。

■ 高楼林立的大都会在夜间流光溢彩。



■ 列车会按照固定的时间表发车。





现场DEMO演示

本作在设计上注重耐玩性，让玩家更有进行多周目的动力，单次通关时间不会太长。虽然本作的游戏世界看起来并不是很大，但是在场景的开放度方面更高。不过考虑到游戏中的时间极其宝贵，所以玩家恐怕没有心思到处闲逛。

SE现场进行了简单的DEMO演示，发生在世界中心城市“光都卢克塞里欧”，这是一座宗教都市，设计上融合了幻想与现代感，既有充满古典风格的教堂，又有单轨电车等交通工具。街道路面是象征光与暗的黑白格子。DEMO中闪电的任务是抓捕某个犯罪集团，任务实时展开，第二天早上又会有新的事件。



TGS召开在即，日厂们都开始躁动起来。8月底、9月初Konami和Square Enix分别举办的发布会可算是今年TGS的预热，Konami的《潜龙谍影 原爆点》技惊四座，让人产生“日本游戏业界又要领先于世界”的错觉。而SE方面在无可救药的推后《最终幻想 Versus XIII》的同时，至少也带来了《闪电归来 最终幻想XIII》，以及看上去很美的《Agni's Philosophy》。这两家曾先后屹立于日本业界顶点的第三方，都在用次世代引擎吸引人们的眼球，但是经历了本代主机的失望之后，我们还能对他们报以太高的期望吗？

《潜龙谍影 原爆点》从预告片到现场的实际操作演示，画面都可以说是超越了当今的所有家用机游戏，FOX引擎的表现着实令人惊喜。然后事后人们才知道，现场进行操作演示的DEMO是在PC上运行的，只不过用了X360的手柄进行操作……这样一来，那些华丽的画面细节就再也不值得惊叹了。将性能有限的家用机发挥到最大实力，才是衡量游戏开发商技术力的标准，没有机能限制，画面做得再好也是浮云。《潜龙谍影 原爆点》的画面好到超出当今家用机的常识，最终成品必将大幅缩水。其实，只要画面比《MGS4》稍好一些，也足以在日本笑傲群雄。高清世代发展到今天，在画面上继续深入挖掘的意义不大，像《COD》那样用有限的机能做出实打实的大场面，比在画面细节上耗费大量精力实用得多。

日厂们最大的问题并不在于技术，而是其缺乏欧美同行那样血本投入的魄力。《最终幻想 Versus XIII》为何公布了6年还是连个试玩都没有？因为SE不舍得砸钱，有限的人力资源被分配到能更快看到成果的游戏项目上，比如一些掌机与iOS游戏，或者用《最终幻想XIII》现成的东西不断开发续作。《最终幻想 Versus XIII》这种RPG大作至少需要300人以上的队伍，把资源都集中在它的身上，SE的其他项目就都要不动了。鸟山求曾说《最终幻想XIII》那样的大规模开发体制将会终结，这可能是几年来SE说过的最诚实的话。如果哪一天《最终幻想 Versus III》发售了，我们也不要奢望它像当年的那段CG动画那样精彩，游戏的实际规模恐怕不会太大。

> “玩家在无数次的失望之后，终究会对某些厂商的所谓承诺彻底绝望。”

既然SE连本世代的RPG都搞不定，《Agni's Philosophy》所代表的次世代RPG又有何意义？就算技术问题解决了，SE也不可能花那么多成本为玩家打造一个梦想中的巨大幻想世界。用自己无法实现的美丽影像忽悠玩家，这种早已过时的宣传手法SE仍然用得乐此不疲。而玩家在无数次的失望之后，终究会对某些厂商的所谓承诺彻底绝望，曾经的忠实粉丝将在愤恨中不断流失……



2010年9月，一款名为《黑暗血统》的游戏成为当年游戏界最大的黑马之一，游戏以令人眼前一亮的画面风格以及优秀的操作手感让喜爱动作游戏的玩家们深深地记住了这个名字，而且结尾的剧情伏笔也让玩家们对续作充满了期待。时隔两年，续作如期而至，如果有人单纯问我《黑暗血统 II》好不好玩，我会毫不犹豫地说好，但你要问我好玩在哪里一时之间我还真的难以说清，因为游戏确实存在着种种的问题，且听我细细道来。

相信有不少人都听说过前作因为解谜比重过高而被戏称为黑暗版《塞尔达传说》，因此在游戏续作公布之后，玩家对续作的呼声中不乏强化战斗部分的声音，但当游戏推出后，让人大跌眼镜的是制作组非但没有更好地将解谜与战斗部分做出一个很好的平衡，反而变本加厉地进一步弱化战斗部分的比重，加之本作刻意了营造一种沙箱游戏的框架，但是整个游戏世界版图实际上十分空乏，在大地图上除了收集以外就基本上没有任何探索的意义，使得游戏的整体感觉就是跑路与解谜，随着游戏时间增加，很容易产生审美疲劳。

> “制作组非但没有更好地平衡解谜与战斗，反而变本加厉地进一步弱化战斗部分的比重。”

如果说前作是黑暗版《塞尔达传说》，那么本作就应该是“暗黑塞尔达破坏神”，因为游戏加入了类似《暗黑破坏神》的刷装备机制，游戏全程除解谜外惟一让人感到有成就感的地方就只有获得强力的装备的瞬间，但前面也提到了战斗比重小的问题，这样就产生了一个悖论，获得了好装备，但却对整体游戏体验没有太大的改变，虽然有强调战斗的竞技场模式，但即使玩家竞技场登顶，奖励也只是更强力的装备，这在无形之间使玩家进入了一个颇为无解的死循环。

在游戏变成了沙箱形式后，各种沙箱游戏的名产——BUG也随之出现，但是各种千奇百怪的BUG并不可怕，可怕的是只有一个存档位置并且会自动储存的落后记录机制，正因这样的机制，使得永远不知道什么时候会遇上BUG的玩家们在游戏过程中往往提心吊胆。就我个人而言，遇到比较恶心的BUG就只有在大地图上经过特定位置必然死机，完成某任务无法获得成就不得不在二周目重来而已，比起一些遭遇更恶性BUG的同学已经要幸福不少了。

最后说说一开始最让我期待最后却让我失望透顶的剧情，在本作宣传期间，制作组号称时间线与前作并行，讲述Death因不相信同为天启骑士的War是毁灭世界的罪人，决定以一己之力寻找为War摆脱罪名的方法，但整个流程的剧情与前作几乎没有联系，它更像是一个前传，讲述天启骑士的身世之谜。直到通关，故事又突然拉回到前作的结局处，也就是说，玩家白忙活十几个小时，剧情到头来什么都没有讲，这挖坑的意图未免也过分明显，但真的还会有续作吗？我看未必。

PlayStation® 游戏专页

现在可以下载《TIME TRAVELERS》试玩版，体验成为时空旅人的感觉。一次神秘的大爆炸令东京上空留下了一个失落洞穴。18 年后的 2031 年，东京建造了一座宇宙升降机，为城市提供电力。一切看似正常，但恐怖分子蠢蠢欲动，要令东京陷入毁灭的危机。现在你获得了回到过去的能力，穿越时空，阻止东京被消灭的危机！就利用此试玩版，看看你的能力如何。觉得只是试玩版不够？游戏的制品版更设有“Play Cinema Event”功能，使你更好地投入故事。你的一举一动都足以左右故事走向，触发无法预计的事，真正成为影响时空的旅人。

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

“PS电玩大本营”新浪微博
http://weibo.com/PSasia
“PS电玩大本营”腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

香港独家LittleBIGPlanet™月饼

PlayStation®Vita《LittleBigPlanet™》特别包

主机同捆内容物

- PS Vita(Wi-Fi Model) 晶莹黑主机 (PCH-1006ZA01) ×1
- PS Vita游戏软件《LittleBigPlanet™ PlayStation®Vita》中英文合版 ×1
- LittleBigPlanet™主机保护壳(黑) ×1
- LittleBigPlanet™游戏收纳盒(黑) ×1
- LittleBigPlanet™ PS Vita屏幕保护贴 ×1
- 游戏初回限定特典“古代骑士下载卡” ×1
- PS Vita 记忆卡 4GB ×1

发售日期 2012 年 9 月 19 日（三）
建议零售价 港币 2588 元







《LittleBigPlanet™》(本刊译名：小小大星球) 系列作的主角麻布仔 (SackBoy™) 首次踏足 PS Vita 平台，将于 9 月 19 日推出 PlayStation®Vita 专用游戏软件《LittleBigPlanet™ PlayStation® Vita》(中英文合版)(售价：港币 $298)。首批购买游戏的玩家将获得游戏初回限定特典“古代骑士服装下载卡”及“BioShock 服装包”。而于 9 月 19 日至 25 日期间在 PlayStation®Network 购买 PS Store 下载版，更可在享受港币 $280 的优惠价格同时获得以上两款特典！

另一个惊喜就是在游戏推出当日，推出搭配 PS Vita (Wi-Fi Model) 主机同捆推出的限量《PS Vita LittleBigPlanet™ 特别包》(售价：港币 $2588)。由即日起成功预订，可以获得首次推出的《香港独家 LittleBigPlanet™ 月饼》一盒 (两件装) 及限量版 LittleBigPlanet™ 活页夹，而成功预订游戏的朋友则可获赠活页夹一个。数量有限，换完即止。赶紧预订，提早准备与麻布仔度过欢乐的中秋节！

注目！FINAL FANTASY 25周年纪念

PS3《FINAL FANTASY XⅢ /FINAL FANTASY® XⅢ -2 Dual Pack》限量推出。一款游戏能够经历四分之一个世纪确实不易，首要条件当然是游戏的吸引力爆表，FINAL FANTASY 正是当中的佼佼者！为了庆祝这个来之不易的 25 周年，SCEH 宣布将于 9 月 13 日推出限量版的 PlayStation®3《FINAL FANTASY XⅢ /FINAL FANTASY® XⅢ -2 Dual Pack》(SQUARE ENIX®) 的中英文合版，建议售价为港币 $558。

特制外盒包装的《FINAL FANTASY XⅢ /FINAL FANTASY® XⅢ -2 Dual Pack》除了包括 PS3™ 专用游戏《FINAL FANTASY XⅢ》中英文合版和 PS3™ 专用游戏《FINAL FANTASY® XⅢ -2》中英文合版外，还特别赠送限量特典——8 片装精致典藏明信片，绝对值得珍藏。



PS Store爆发FIFA足球狂热！



《FIFA13》捕捉了真实足球高潮迭起与突发状况随时发生的特点，并获 E3 Game Critics 颁赠“E3 最佳运动游戏”。通过改革人工智能、运球、控球及物理机制，造就了纵横全场的逼真争球之战，让你在进攻方面享有高度的自由度与创意空间。足球始终要下场才能真实感受，还是长话短说，紧记在游戏正式推出前，先在 PlayStation®Store 下载试玩版吧！

另外在 9 月 12 日于 PS Store 发售的《FIFA STREET》是一款独一无二的街头足球游戏！《FIFA STREET》提供了广泛的足球场景，包括上海的天台球场、伦敦的市中心广场、里约热内卢的贫民区；你会在本作中发现街头足球风格缤纷多姿，每个国家都有属于自己的风格。你还可首次施展空中招式来应付对手、使用全新的弹墙技术或运用超过 50 款全新的技术动作，令你大呼过瘾！

FIFA 13 试玩版
游戏平台：PS3™ | 推出日期：2012年 9月 13日
价格：免费

FIFA STREET 制品版
游戏平台：PS3™ | 推出日期：2012年 9月 12日
价格：HK$463

启动引擎，感受法拉利高速刺激

“红色的跑车 是带着神秘……”每次听到红色的跑车都总是令人想起名人战车——法拉利！拥有一辆法拉利对很多人来说是一生的梦想，而在官方的 Ferrari Challenge 赛事上开法拉利相信大家连做梦也没想过。且慢，这一切将可成真！因为 PS Store 已于 9 月 5 日推出 PlayStation® 游戏《Ferrari Challenge》！红色的跑车不再神秘！法拉利的工程师及著名赛车手 Bruno Senna 亦参与开发游戏，带给大家为最正宗及刺激的次世代赛车体验。而本作所有法拉利系列及经典车款，将全部任你驾驶，如此机会怎能错过？



Ferrari Challenge 制品版
游戏平台：PS3™ | 推出日期：2012年 9月 5日
价格：HK$130

《Max Payne®3》超值套装登场

好消息！PS Store 于 9 月 12~19 日期间以优惠价 HK$329 发售《马克斯・佩恩 3》！

假如你准备接受更多挑战的话，9 月 12~26 日期间更会推出《Max Payne®3 同捆包》，以优惠价 HK$524 让你一次性购得制品版游戏及 Rockstar Pass。购买此套装，便可尽享至 2012 年底推出的所有追加内容，包括全新的多人游玩地图、模式、爆破、道具、可游玩角色及挑战内容等，全部均可于推出后免费取得。



Max Payne®3 同捆包
游戏平台：PS3™ | 推出日期：2012年 9月 12日
价格：HK$524



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
"PlayStation", "ΔOX□" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
is a registered trademark of Sony Corporation.

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



闪乱神乐 爆裂 红莲之少女



3DS
■タイトル闪乱カグラ Burst -红蓮の少女达-
■MMV AQL
■动作
■2012年8月30日
■日版

总分 **22**

[游戏简介]《闪乱神乐》虽然有着手感一般、剧情可有可无、任务重复度过高等众多缺点，但还是依靠“爆乳”这个特殊的卖点而大红大紫，其前作不仅在发售之后就立马卖断货，更是一度在日本造成话题。本作在前作的基础上追加了以“恶忍”五人组为主线的新故事模式，并让更衣室支持3D显示。



严格来说本作只能算是前作的加强版，系统几乎没有任何变化，依然靠充满“杀必死”的画面和搞笑的剧情作为卖点。游戏的操作和《无双》类似，依靠轻重攻击的组合可以打出各种绚丽的连招，配合飞翔乱舞、秘传忍法等要素爽快感十足。可惜本作的帧数略显不足，频繁地丢帧让游戏的流畅度有所下降。

严格来说，本作才是《闪乱神乐》的完全版，增加了蛇女子学园方面的剧情和女忍们，也改善了一些系统设置上的缺点，例如增添了空中秘传忍法，使得打斗时更为爽快。新角色方面，感觉恶忍少女们招式更有个人特色，但用起来并不如善忍一方的角色般顺手。另外，本作的更衣室对应裸眼3D，是一个加分点。

本作针对前作一些过破坏游戏平衡性的系统进行了更改，敌人AI以及攻击意识也都大幅提升，使得游戏更具挑战性。游戏的手感以及爽快度依旧出众，不过比较遗憾的是战斗画面依旧不对应3D功能，而且敌人较多的时候还是会出现丢帧现象，严重影响了流畅性。任务内容依然显得千遍一律。

初音未来 女歌手计划 f



黄金珍藏

PSV
■初音ミク -Project DIVA- f
■SEGA
■音乐
■2012年8月30日
■日版

总分 **27**

[游戏简介] 作为登陆PSV平台的第一作，游戏收录了多达32首新歌，而玩法则追加全新的触屏操作以及TECHNICAL ZONE、CHANCE TIME这两种提升紧张感的判定方式。游戏对应网络上传与下载个人编辑的MV，未来本作也将推出更多的DLC歌曲以及服装，满足玩家的要求。



本作从画面效果到收录曲目全部都焕然一新，作为音乐游戏的难度稳中有升。对于FANS来说，最大亮点的曲目、MV与服装方面的表现都可以用满分来形容。更加专业强大的编辑模式以及AR小游戏也给本作加分不少。菜单画面下模糊的人物建模比较令人费解，是游戏中不多的瑕疵。

游戏无论是角色的建模还是精心编排的PV都显得非常的养眼，刚上手时总会不由自主地被PV吸引而忘记按键。操作方面，新增的划屏按钮使难度提升不少，在高难度下尤其明显。最为关键的曲目方面，虽说不乏亮点，但就总体质量而言比起之前的作品来要逊色一些，只能期待之后的DLC了。

无论是主菜单的选曲界面还是V家成员的更衣室等等，每一个画面都充满了“未来感”。游戏的玩法虽然没有太多的变化，但却给人焕然一新的感觉，Chance time的设定很有意思。比较遗憾的是，虽然初音才是主角，但个别角色如大哥大姐的曲子还是偏少了一些，期待DLC快点开放吧！

机动战士高达 AGE



PSP
■机动战士ガンダム AGE
■NBGI
■角色扮演
■2012年8月30日
■日版

总分 **22**

[游戏简介] 本作是目前正在热播中的同名动画《机动战士高达AGE》改编的PSP游戏。由担任动画版故事和系列构成的日野晃博率Level-5开发。游戏分《领域加速》和《宇宙驱动》两个版本发售，流程内容基本上一致，不过通关之后会出现不同系列的关卡和乱入机体。



游戏系统基本上沿袭《纸箱机战》，战斗打击感严重缺乏，体现不出高达战斗应有的激烈和爽快。AGE系统可以让玩家自由设计机体，但是零部件生产的素材要在战斗中获得，而一场战斗获得的素材比较少，要制作出自己的机体得花上不少时间刷任务，偏偏任务的重复性高，容易令人生厌。

本作画面在PSP中属于中上水平，许多细节的刻画相当细致，大量原创剧情使原作更加丰满。系统方面则和“《纸箱战机》系列”如出一辙，通过“AGE系统”可以打造属于自己的高达。战斗系统可圈可点，收集要素也相当多。游戏的缺点也很明显，打击感较弱，重复率高在后期会让人感觉乏味，机体数量多但变化不大。

游戏的故事部分非常厚道，长度适中且提前透露了动画版的结局。有追动画的玩家一直跳过剧情，7~8小时即可通关。主线难度较低，即使不对部件进行强化，只要带足药就不成问题。交叉任务模式中主要用来体验自由更换部件组装机体的乐趣，但这样无疑与剧情部分完全脱节，更像一款改装机器人游戏。

铁拳TT2

黄金珍藏



多机种 X360/PS3

■Tekken Tag Tournament 2
■NBGI
■格斗
■2012年9月14日
■日版

总分 **28**

[游戏简介] 根据同名街机游戏最新版移植过来的大人气格斗游戏。和街机版相比，家用机版追加了各角色的结局动画以及十余个新角色（含DLC）。原创的FIGHT LAB模式允许玩家制作一个自定义格斗角色，并可以用来与人对战。网络模式比6代有所进步，可自定义的内容也更加丰富。



相比12年前的《铁拳TT》，本作称得上诚意十足，光是单机要素就可以玩上很久。组队战系统有全面进化，另外也支持单人出战，平衡性没有受到影响。限定组合技、特殊道具技这种令人惊喜的小秘密数不胜数，值得称赞。而且本作的成就/奖杯也很简单，绝对可以满足玩家的各种需求。

与前作相隔12年之久，是一款见证了系列在技术、理念上发展与进步的集大成之作。家用机版保持了系列超高移植度的优良传统，机器人模式与全员追加的风格迥异的CG动画是亮点，不乏恶搞成分。游戏内容丰富，手感出众，在对抗性和趣味性方面无可挑剔，不愧是底蕴十足的3D格斗旗舰！

系列史上的第二款“TT”，集大成的角色阵容令游戏在耐玩度上更上一层楼。双人组队的形式，也使本作的系统更具研究价值。此外，众所周知，“《铁拳》系列”的家用机移植版一向诚意十足，本作也不例外。玩家想到的和想不到的丰富模式令人眼花缭乱，即使在一人玩的时候也乐趣十足。

神次元游戏 海王星V



PS3

■神次元ゲイム ネプテューヌV
■Compile Heart
■角色扮演
■2012年8月30日
■日版

总分 **23**

[游戏简介] 本作是将日本游戏业界软硬件厂商拟人化，以这些角色展开冒险的角色扮演游戏。本作的故事以1980年的游戏业界为背景，增加的全新的厂商拟人化角色，系统基本上沿用前作。此外还有一些知名制作人以各种形式亲身出现到游戏中，恶搞度十足。



本作画面相比前作有了大幅度的提升，养眼的人设以及豪华的声优阵容也是本作吸引人的地方。前作剧情对话中蹩脚的3D人偶换成了2D动画立绘，显得更加靓丽，玩家可以给角色设计自定义服装的系统也保留了下来。游戏难度有所提升，后期的杂兵被感染后还可能反过来将我方全灭，充满挑战性。

虽然系统没有太大更改，但本作画面上的进化可谓有目共睹，精美的人设也能吸引到不少玩家的眼球。游戏后期的隐藏要素很多，但是迷宫探索部分比较乏味，而且进入迷宫之后帧数有点小不足。剧情和对话中的虽然充满了各种恶搞，但是玩家需要对ACG有一定程度的了解才能看出其中的笑点。

系列初代备受恶评的战斗系统经过了前作的大幅更改之后变得相当完善，本作也基本沿用了下来。游戏画面虽然算不上次世代的顶尖水平，但相较于前作已经令人眼前一亮了。诙谐幽默而且充满恶搞的剧情绝对能满足喜欢日本ACG文化的玩家。不过迷宫的结构比较单调，缺乏值得探索的地方。

NBA宅篮高手

热血推荐



X360

■NBA Baller Beats
■Majesco
■音乐
■2012年9月11日
■美版

总分 **24**

[游戏简介] 针对Kinect的一款篮球游戏，游玩的时候玩家不仅需要Kinect，还需要一颗篮球。游戏中玩家可以根据给予的节奏点来进行运球，有点像是一款用运球来玩的音乐游戏。中间还需要穿插一些街球动作，收录了不少经典歌曲，喜欢篮球对自己运球水平有信心的玩家千万不要错过。



这是Kinect上让我最感兴趣的游戏，游戏的识别度非常强劲，根据音乐节奏来进行节奏运球的玩法十分新颖有趣，收录的歌曲很赞。不过难度也不是盖的，不仅需要会打篮球，还要有一定的节奏感。一首歌曲下来经常累的气喘吁吁，达到减肥健身效果的同时，还能提高自己的运球水平。

篮球配合音乐的卖点十分新颖，虽然一开始以为只是噱头，但实际游戏后发现各种运球是判定的精度很高，各种高难度动作绝对不是随便糊弄就能玩好的。游戏的局限较多，需要篮球不说，不打篮球的人一边盯着屏幕一边运球也比较困难，而最大的问题在于对空间的要求很高，还要顾虑楼下邻居的感受。

名为《宅篮高手》，但玩法却是一款音乐游戏，除了运球、换手、假传球这样的基本动作外，玩家还需要掌握胯下运球等技巧，对于平时不打篮球的人来说很有难度。游戏玩起来虽有意思，不过不适合在家里玩，因为拍球的噪音太明显，恐怕一首曲子还没拍完邻居就已经找上门了。

忍者之印

XBLA

■2012年9月7日
■1200MSP
■Mark of the Ninja ■动作
■Klei Entertainment

推荐度 **9.0** /10



本作的开发商也是“《闪客》系列”的制作者，但本作不再走暴力喧哗的格斗路线，而是寂静冷酷的暗杀潜行类游戏。游戏的手感非常不错，关卡设计也相当用心，有不少地方玩家都可以采取不同的路线和方式来通过，无论是完全躲过敌人，暗杀还是隐藏尸体都有得分。游戏难度颇高，连前期关卡也不容易通过。

空战1942

PSN/XBLA

■2012年9月5日
■14.99美元/1200MSP
■Dogfight 1942 ■射击
■City Interactive

推荐度 **7.0** /10



虽然题材不同，但本作的战斗系统显然对《皇牌空战 突击地平线》有所参考，不过整个战斗系统还是更为接近传统的空战。因为时代的限制，导弹在本作中的作用不太强，反倒是机枪成了主要攻击手段。因为键位排布不算特别合理，长时间玩下来手会很累。战斗内容单调，游戏体验一般。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年8月27日～9月2日

1 初音未来 女歌手计划 f PSV

NEW

初音ミク –Project DIVA– f

■2012年8月30日发售■SEGA■音乐■6980日元



人气虚拟歌姬初音未来主演的音乐游戏《初音未来 女歌手计划》系列”最新作，精美的即时演算PV以及丰富的收集要素向来是系列的卖点，本作中收录的歌曲全部全新，此外还针对PSV的机能追加了触控指令符号等要素，对应AR功能使得初音可以“出现”在现实的舞台中表演。

本周：159 592套　累计：159 592套

2 恶魔召唤师 灵魂骇客 3DS

NEW

デビルサマナー－ソウルハッカーズ

■2012年7月28日发售 ■Atlus■角色扮演 本周 69365套 累计 69365套

3 闪乱神乐 爆裂 红莲之少女 3DS

NEW

闪乱カグラ Burst－红莲の少女达－

■2012年8月30日发售■MMV AQL■动作■5980日元



以打“擦边球”为一大卖点的《闪乱神乐》发售将近一年再次推出续作。本作分“半藏篇”和“蛇女篇”两部分，前者是前作《少女们的真影》的所有内容，而后者则是新增内容，以前作5位反派角色当主角进行的故事。另外，游戏系统也进行了一些调整，难度跟高更具挑战性。

本周：69 084套　累计：69 084套

4 新超级马里奥兄弟 2 3DS

New スーパーマリオブラザーズ2

■2012年7月28日发售 ■Nintendo■平台动作 本周 56061套 累计 1056798套

5 神次元游戏 海王星 V PS3

NEW

神次元ゲイム ネプテューヌV

■2012年8月30日发售■Compile Heart■角色扮演■6980日元



以游戏业界的软硬件厂商拟人化为角色展开冒险的角色扮演游戏《超次元游戏》系列”最新作。游戏新增了“见闻者系统”，玩家可以派遣一些情报员到迷宫调查并将情报带回来，玩家是否相信这些情报都会令迷宫出现的道具发生变化。

本周：36 189套　累计：36 189套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
NEW 6	机动战士高达 AGE 机动战士ガンダム AGE	■2012年8月30日发售 ■NBGI■角色扮演	本周 35903套 累计 35903套	PSP
NEW 7	战国 BASARA 高清合集 战国 BASARA HD Collection	■2012年8月30日发售 ■Capcom■动作	本周 29186套 累计 29186套	PS3
↓ 8	口袋妖怪 黑・白 2 ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	■2012年6月23日发售 ■Nintendo■角色扮演	本周 29186套 累计 2706378套	NDS
NEW 9	AQUAPAZZA AQUA PAZZA -AQUAPLUS DREAM MATCH-	■2012年8月30日发售 ■Aquaplus■格斗	本周 20935套 累计 20935套	PS3
↓ 10	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族 ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族	■2012年8月2日发售 ■Square Enix■角色扮演	本周 16360套 累计 540673套	Wii

8月30日在国内是大部分学生暑假结束的日子，但偏偏这一天却有不少新作发售，其中备受欢迎的《初音未来 女歌手计划 f》以15万的成绩轻松夺得了首位，并且还顺利带起了本周PSV的销量，可见虚拟歌姬的人气和魅力。而同日发售的《恶魔召唤师》和《闪乱神乐》都获得了非常不错的成绩，使得上周仍然第一的《新超级马里奥兄弟2》跌出了前三甲，不过该作上周销量已经顺利突破100万了。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年8月26日～9月1日

1 麦登 NFL 13 X360



Madden NFL 13

■EA■2012年8月28日发售■体育■上周排位：－

曾在E3微软发布会作为重点宣传的本作终于发售了，游戏强大的物理引擎使得整个球赛都变得更加真实可信，游戏改进了生涯模式，使得原本枯燥的内容具有完整的故事性。除此之外还增加了针对KINECT的声控操作。是所有橄榄球游戏爱好者不可错过的游戏。

本周：597 452套　累计：597 452套

2 麦登 NFL 13 PS3

Madden NFL 13

■EA■2012年8月28日发售 ■体育■上周排位：－ ◆本周 503994套 ◆累计 503994套

3 新超级马里奥兄弟 2 3DS



New Super Mario Bro. 2

■Nintendo■2012年8月19日发售■平台动作■上周排位：1

就在上周本作在日本销量突破100万的同时，紧接着登陆了美国市场。本作是“《马里奥》系列”最新的正统续作，继承了丰富多样的关卡射击和挑战性十足的高难度同时，系统围绕着金币取得方面再次强化。新加入了“金币RUSH”模式让玩家能不断挑战，并且能够通过擦肩通信与其他玩家互相交换成绩。

本周：147 778套　累计：326 635套

4 变形金刚 赛博坦的陨落 X360



Transformers: Fall of Cybertron

■Activision■2012年8月21日发售■动作■上周排位：－

作为一款《变形金刚》改编游戏，本作没有受到电影剧情的制约，属于基于系列剧情走向的原创作品。故事模式可操作角色来自汽车人和霸天虎两个阵营，数量超过十位，其中还包括战车队组合的混天豹和人气机器恐龙钢锁。爽快火爆的战斗和出色的角色性格刻画让FANS体会到各种感动。线上模式的耐玩度很高。

本周：34 350套　累计：34 350套

排名	游戏	厂商/发售/类型/上周排位	销量	平台
5	麦登 NFL 13 Madden NFL 13	■EA■2012年8月28日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 25264套 ◆累计 25264套	PSV
6	变形金刚 赛博坦的陨落 Transformers: Fall of Cybertron	■Activision■2012年8月21日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 23569套 ◆累计 23569套	PS3
7	麦登 NFL 13 Madden NFL 13	■EA■2012年8月28日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 20072套 ◆累计 20072套	Wii
8	黑暗血统 Ⅱ Darksiders Ⅱ	■THQ■2012年8月14日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 17305套 ◆累计 204610套	X360
9	无间龙头 Sleeping Dogs	■Square Enix■2012年8月14日发售 ■动作冒险■上周排位：3	◆本周 15279套 ◆累计 115385套	X360
10	马里奥赛车 7 Mario Kart 7	■Nintendo■2011年12月4日发售 ■竞速■上周排位：6	◆本周 14456套 ◆累计 2038305套	3DS

如果说最近日本市场经常被任天堂平台的游戏刷榜的话，那么被单个游戏刷榜的情况恐怕只有美国市场才能看见了吧。本周美国排行榜销量冠军是EA推出的《麦登 NFL 13》X360版，而其PS3、PSV、Wii三个版本也同时上榜，此等壮举恐怕是其他作品无法想象的了吧。《新超级马里奥兄弟2》上周也来到了美国市场，但是至今为止销量并不出色。而《黑暗血统Ⅱ》和《无间龙头》两部次新作排名都有所下滑。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年8月26日～9月1日

名次	游戏	信息	销量	机种
1	麦登 NFL 13 Madden NFL 13	■EA ■2012年8月28日发售 ■体育■已发售时间：1周	◆本周 721069套 ◆累计 721069套	X360
2	麦登 NFL 13 Madden NFL 13	■EA ■2012年8月28日发售 ■体育■已发售时间：1周	◆本周 617950套 ◆累计 617950套	PS3
3	新超级马里奥兄弟 2 New Super Mario Bro. 2	■Nintendo ■2012年8月19日发售 ■平台动作■已发售时间：6周	◆本周 323282套 ◆累计 1836524套	3DS
4	初音未来 女歌手计划 f Next Hatsune Miku: Project Diva	■SEGA ■2012年8月30日发售 ■音乐■已发售时间：1周	◆本周 159688套 ◆累计 159688套	PSV
5	恶魔召唤师 灵魂骇客 Devil Summoner: Soul Hackers	■Atlus ■2012年7月28日发售 ■角色扮演■已发售时间：1周	◆本周 71231套 ◆累计 71231套	3DS
6	闪乱神乐 爆裂 红莲之少女 Senran Kagura Burst: Guren no Shoujotachi	■MMV AQL ■2012年8月30日发售 ■动作■已发售时间：1周	◆本周 69969套 ◆累计 69969套	3DS
7	无间龙头 Sleeping Dogs	■Square Enix ■2012年8月14日发售 ■动作冒险■已发售时间：3周	◆本周 69010套 ◆累计 335589套	X360
8	无间龙头 Sleeping Dogs	■Square Enix ■2012年8月14日发售 ■动作冒险■已发售时间：3周	◆本周 59385套 ◆累计 281870套	PS3
9	变形金刚 赛博坦的陨落 Transformers: Fall of Cybertron	■Activision ■2012年8月21日发售 ■动作■已发售时间：2周	◆本周 55268套 ◆累计 80799套	X360
10	黑暗血统 Ⅱ Darksiders II	■THQ ■2012年8月14日发售 ■动作■已发售时间：3周	◆本周 45273套 ◆累计 333980套	PS3

本周全球销量最高的是《麦登 NFL 13》，X360 和 PS3 版本分别占据了排行榜的前两位，综合其他市场的情况来看，其大部分销售额都来自于美国，前不久的《美国大学橄榄球 13》也有出现色的表现，可想而知美国对这项运动的热爱。《新超级马里奥兄弟 2》则紧随其后，发售至今 6 周时间内，全球销量已经接近 200 万了。此外日本市场销量前三甲的游戏也都纷纷上榜，而前两周表现出色的《无间龙头》和《黑暗血统 Ⅱ》依然榜上有名。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月19日～8月25日	8月26日～9月1日
1	PS3	568 063 481套	1 394 777套	2 022 558套
2	X360	654 450 858套	1 354 120套	1 962 939套
3	Wii	800 738 212套	836 478套	824 812套
4	3DS	46 729 134套	750 073套	788 782套
5	NDS	739 460 287套	548 960套	515 888套
6	PSP	267 081 432套	264 797套	286 905套
7	PSV	5 084 097套	86 744套	266 816套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月19日～8月25日	8月26日～9月1日
1	3DS	19 920 505台	246 543台	235 229台
2	PS3	66 193 190台	118 577台	120 438台
3	X360	68 136 897台	96 613台	101 706台
4	PSV	2 805 526台	33 257台	80 826台
5	Wii	96 516 728台	48 950台	47 152台
6	PSP	74 959 562台	28 227台	28 451台
7	NDS	151 989 269台	27 193台	26 020台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

销量总分析

1.《初音未来 女歌手计划 f》不负众望获得了令人满意的成绩，还将本周 PSV 的销量带到了 5 万台以上。这是今年以来周销量首次重回 5 万以上的，不知道这个势头能维持多久，毕竟没有更多新作支撑的话，终究还是会像《P4G》发售之后那样很快回落。不过 TGS 将近，期待 PSV 会有更多新情报公开吧。3DS 的老版本的销量已经开始渐渐下滑，但是新版的销量并没受到 PSV 的影响，跟上几周一样稳定维持在 4 万多台的水平。

2. 美国市场方面，PSV 的销量原本也已经跌破 1 万台，但是《麦登 NFL 13》在各个平台的大卖还是为其带来了一些起色。《新超级马里奥兄弟 2》登陆美国市场之后销量虽然表现平平，但却为 3DS 带来了不错的销量，本周和上周都以 7 万台左右的销量登上硬件销量冠军。

3. 全球市场方面，本周 X360 和 PS3 两大家用机平台的软件都比上周都多出了 60 多万的销售额，这毫无疑问是《麦登 NFL 13》带来的功劳。但是硬件方面却是 3DS 领先，毕竟两台家用机本身的装机量已经很多了，PSV 虽然有所起色，但终究还是比不过新旧版 3DS 销量的总和，加上《马里奥》美版推出，这种情况也是情理之中。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月20日～8月26日	8月27日～9月2日
1	3DS	17 129 105套	178 563套	311 226套
2	PSV	1 862 761套	24 259套	177 899套
3	PSP	69 305 514套	122 761套	152 816套
4	PS3	47 547 425套	75 431套	132 765套
5	Wii	65 844 750套	83 677套	73 493套
6	NDS	174 330 186套	47 808套	41 150套
7	X360	11 176 624套	14 742套	10 538套
8	PS2	134 534 745套	212套	195套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月19日～8月25日	8月26日～9月1日
1	X360	375 254 769套	549 270套	1 136 032套
2	PS3	232 021 100套	443 756套	942 230套
3	Wii	399 805 266套	397 829套	397 029套
4	3DS	15 537 144套	289 469套	246 414套
5	NDS	318 002 477套	253 590套	242 591套
6	PSV	1 380 166套	26 716套	49 204套
7	PSP	94 134 298套	51 071套	47 909套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	8月20日～8月26日	8月27日～9月2日
1	PSV	505 388台	10 880台	50 070台
2	3DS LL	487 650台	41 901台	44 951台
3	3DS	2 507 297台	29 472台	29 342台
4	PS3	766 178台	11 896台	12 433台
5	PSP	561 539台	9 499台	10 266台
6	Wii	386 425台	8 810台	8 680台
7	PS2	40 122台	1 157台	1 098台
8	X360	47 697台	863台	875台
9	NDSi LL	32 170台	870台	803台
10	NDSi	25 798台	672台	685台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	8月19日～8月25日	8月26日～9月1日
1	3DS	5 582 778台	75 144台	68 610台
2	X360	35 088 478台	51 845台	54 762台
3	PS3	21 829 014台	37 156台	37 132台
4	Wii	39 577 181台	17 529台	16 151台
5	NDS	51 161 281台	13 865台	13 094台
6	PSV	757 105台	9 112台	12 763台
7	PSP	19 564 260台	1 993台	1 874台

HALO 4

光环4	Microsoft	主视角射击
X360 Halo 4		美版
预定2012年11月6日	多人在线	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

文 绝地战警 编 稀饭 美编 anubis



距离《光环4》的发售还有不到2个月的时间，最近343工作室又在不断地放出新的游戏内容和情报，让人禁不住浮想联翩。下面，就让我们具体来看看343公布的新情报里又有什么值得期待的新内容呢？

关于敌人

《光环4》的业务开发主任，Frank O'Connor于近日宣布，《光环4》里再也看不到鬼面兽（Brute）了，他们不会出现在本作的故事里。而精英（Elite）和野猪兽（Grunt）以及豺狼人（Jackals）将会回归。但他同时也告诉玩家，士官长可以在战役中使用重力锤。而现在最大的疑问在于，士官长会在哪个敌人身上获得这种属于鬼面兽的特色武器？

除了经典的星盟作为敌人外，本作还会有一群住在安魂星（The Requiem）上，守护着先行者领土的护卫普罗米修斯军团（Promethean）拦在了士官长面前。普罗米修斯军团为负责管理生产圣堂防卫者的“冥想圣殿”，因此它们在战争中会应用到各式各样的战争机器，而这些战争机器就是这次士官长要面对的主要敌人。目前已知的敌人有三大类，每一类又细分为若干种，它们分别是：



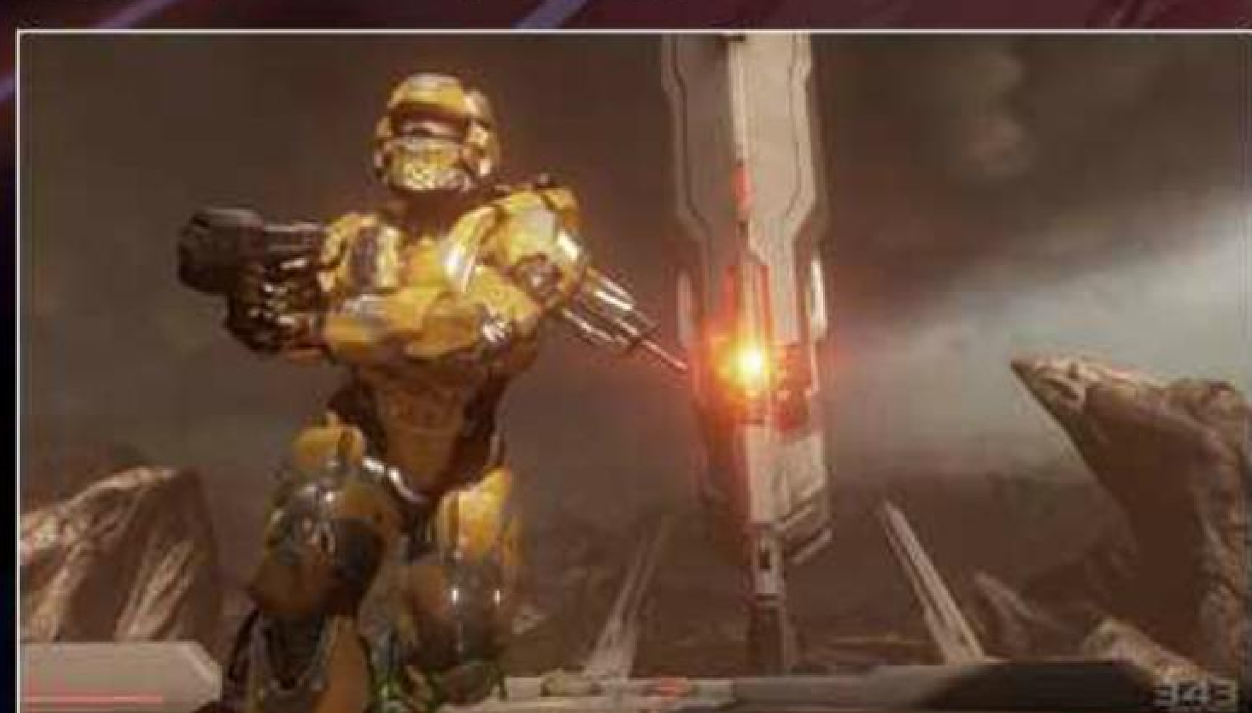
爬行者 Crawler

“爬行者”是一种类似于犬科动物的机械防卫者，小巧，灵活，兼备近距离突击和远距离战斗的能力，小型能量光束是它的主要武器，这种光束能够阻止有机生物体内的细胞分裂，从而分解目标。天生的无机结构使得它对血液传播的病毒免疫。“爬行者”一般是在“骑士”的指挥下充当炮灰。这些小型敌人恐怕不会给玩家带来太多的麻烦，但是一旦玩家处于它们的包围之中，“乱拳打死师傅”的情况也肯定少不了，所以最好是避免被它们包围。

“狙击型爬行者”（Crawler Snipe）是一种负责在远距离支援其他“爬行者”的兵种，它使用的不仅仅有能量光束，还可以装备先行者手枪从远距离发动攻击。

“近战型爬行者”（Alpha Crawler）是“爬行者”中最危险的敌人，它会率领一群普通的爬行者同玩家作战，本身也有着极为强大的近战能力，并配备有“先行者冲锋枪”。不过，幸运的是，它的头部和背部的钉子上都有高光点，使得玩家可以从很远的距离辨认出它们，以提前制定相应的对策。





©2012 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.



骑士
Knight

“骑士”是一种全副武装的双足生物，具有在任何环境中作战的能力。主要武器是战刃、光束步枪、先行者霰弹枪和先行者冲锋枪。骑士能够在战场上布置“观察者”，“观察者能够有效地提高骑士的作战能力，并且能够展开强光护盾保护或者治疗骑士。除此以外，骑士甚至能够扔回玩家投掷的手雷，或者呼叫空投武器。对付“骑士”没有太好的办法，只能靠玩家自身的枪法和战略来制胜，因为它的机动性和战斗能力都是“爬行者”无法比拟的，在本作中的地位类似于之前作品中的精英。

“骑兵”（Knight Lancer）具备心灵传输的能力，能够通过心灵感应迅速加入战局或者从战场撤退。因为它们拥有快速移动的能力，这使得骑兵能够有效利用先行者霰弹枪给玩家带来致命的伤害。对付“骑兵”，玩家要做的就是尽量避免近距离接触，因为敌人的先行者霰弹枪威力巨大，稍有不慎，连雷神之锤盔甲都会被打成马蜂窝。另外，它们也配备“先行者扫描”技能用以侦查隐形的敌人。

“骑士指挥官”（Knight Commander）的特色正如它的名字，作战时会率领一群骑士围攻玩家。这种敌人拥有比普通骑士更厚的装甲、更加强大的作战能力并且可以携带“烈焰加农”提高火力输出，同时它也可以布置“哨戒炮”以增强战力。

“重装骑士”（Knight Battlewagon）相较于其他骑士兵种数量较少，但是它甚至要比骑士指挥官还要凶猛和危险。当其他敌人都被击败时，重装骑士将会作为最强战斗力登场以力挽狂澜，他们强健的骨骼穿上了厚实的盔甲并且配备了“强光护盾”，有的重装骑士甚至还能够布置它们独有的“哨戒炮”！即使想要靠近它们进行接近战也是非常困难的事情，重装骑士手中的先行者霰弹枪能让玩家吃上不少苦头！



观察者
Watcher

“观察者”是由骑士放置的战场辅助工具，可以增强友军的战斗力或者帮助友军治疗，它们甚至能够变戏法般地用地上未加工过的材料直接组装成爬行者，以人海战术压倒对手。同样的，观察者也能够扔回玩家投掷的手雷。这种敌人势必会成为以后玩家优先猎杀的目标。

关于武器

本作中除了原来的DMR，AR，燃料炮等传统武器的回归，也会有11把新武器和1枚新手雷的加入！下面让我们来看看这些新武器。



“战斗步枪”（BR85HBSR Battle Rifle）与3代的战斗步枪看似一模一样，但是3代中的型号是BR55，而本作出现的是BR85，相较于BR55，BR85的枪管更长，并且采用了新的光学瞄具，另外，它的装填动作也不同。该枪作为士官长的主力武器，具有高精度，射程远，3连发，2倍变焦等特点。网战中则作为玩家的初始枪械登场。



“粘性爆雷发射器”是一种便携式爆破性武器，有点类似于《光环 致远星》里的榴弹发射器，不同的是，本作中的爆雷发射器能够将炸弹粘在敌人或者载具身上，并造成极大的破坏。



“SAW”俗称轻机枪，这款武器在游戏中弹匣容量达72发，算是接替了3代的“双持冲锋枪”。高射速，低精度的特点决定了它只适合近距离战斗，但换弹时间长是它的缺点。



“轨道炮”（Railgun）具备了战舰MAC炮的大威力，高弹丸初速，蓄力发射等特点，命中敌人后可直接秒杀，不过单发射击和蓄力发射的特点让使用者一旦打偏将会陷入非常不利的情况。



“先行者霰弹枪”（Z-180 SCATTERSHOT），游戏中的大杀伤性武器之一，射程远超人类的霰弹枪，且能半自动发射，网战中只能通过“战舰空投武器”的方式才能取得。



“先行者光束步枪”（Z-250 Light Rifle），今年E3中大放异彩的模块化武器，具有高威力，可开镜，高精度的特点，地位等同于DMR等步枪。



“先行者冲锋枪”（Z-130 Suppressor），虽然有开镜功能，但还是属于近距离作战的武器，不宜与DMR等步枪在中远距离交战。



“风暴步枪”（Storm Rifle）相当于《光环 致远星》里“电浆步枪”的加长版，还带光学瞄具，使得射击精度得到提高，并且射速略有加快。



“先行者手枪”（Boltshot）是一把中距离作战用手枪，具有精度高的特点，而且威力极高，在近距离使用杀伤力十足！

www.dcomic.com



“烈焰加农”(Z-390 Incineration Cannon)是先行者的火箭发射器，但是和其他火箭发射器不同的是，它是从多个发射孔发射爆炸性粒子的能量武器。目前透露的情报中看来，该武器是融合了火箭发射器、霰弹枪和火焰喷射器三种武器特点的大威力武器，笔者猜测该武器具有霰弹枪的特点可能是发射后的粒子呈霰弹状分布，攻击范围较广，而火焰喷射器的特点则是击中目标后具有持续燃烧伤害的效果。



“先行者狙击步枪”(Z-750 Binary Rifle)是游戏中威力最强大的狙击步枪，由于采用了先行者的双核心粒子攻击计算系统而能够在任何距离一枪击毙目标！



● “EMP 手雷”(Pulse Grenade)投掷后会形成一个极其危险的高强度电磁脉冲力场，最终会摧毁掉周围的一切物体。主要可以用来对付敌人布置的“哨戒炮”、瘫痪敌人载具。当敌人站在 EMP 手雷所产生的力场之内时，会同时受到削减护盾和生命值的伤害。



关于载具

本次游戏中除了会有鹈鹕号，天蝎号等载具的回归，还会加入两种新的载具，分别是“巨人号”(Mammoth)运兵车和“独眼巨人”(Cyclops Mark II)机甲。



“巨人号”长相和 3 代的“巨象号”类似，但采用六轮驱动系统，在战场上兼负指挥和支援功能。它能够搭载疣猪号、猫鼬号等轻型载具并为其他载具提供修理，在顶部的左侧布置有 M79 多目标锁定对空 / 对地导弹防御系统，使其不至于因缺乏反装甲和防空能力而在战场上变成活靶子。而在“巨人号”顶部的另一边和背后则配备了活动炮塔用以防御接近的敌人。根据笔者 3 代网战的经验，“巨人号”很有可能取代“巨象号”成为网战中可供玩家操作的移动要塞！

“独眼巨人”机甲的型号是 Mark II，它的前身就是出现在《光环战争》(Halowars)中的“独眼巨人 Mark I”。相比只能提供搬运和维修功能的前身，“独眼巨人 Mark II”具备了发射火箭弹的能力，它的右手装备了链式火箭发射槽，能够提供相当强劲的火力，但也正是因为这个原因，这台机甲在网战中不太可能会登场，倒是战役中玩家说不定能开着它好好杀个痛快！



关于网战

准心扩散系统取消

本作中所有可开镜武器将不会有准心扩散现象，也就是说 DMR 之类的步枪精确度将更高，能让新玩家更加容易地上手，但是对于老玩家来说不是件什么好事，要知道在《光环 致远星》里新手和老鸟的区别就在于对 DMR 准心扩散的控制。一个菜鸟，如果不顾准心扩散而一直开枪，那么即使打完一个弹夹也杀不死敌人，而一个老鸟掌握好准心扩散的规律 4 枪就能破甲，1 枪就能爆头，而在准心扩散取消后，BR 这样的武器将成为更多人的上手武器，到时候老鸟与菜鸟恐怕要通过其他方式来区分了。

Loadout

这个近年网战作品中流行的设定也加入到了《光环 4》当中，“Loadout”里面包含了主副武器、手雷、护甲能力、战术包和能力升级等配置，玩家根据自身情况，搭配好以上内容后便可以组成一个 Loadout，也就是一个快捷的配置方案。玩家可以制定多个 Loadout，但是不同于《COD》等作品，，本作中玩家可以在游戏开始后调整 Loadout 的配置，而不是只能在游戏开始前调整。

自定义武器系统

本作网战中玩家可以自定义携带的初始武器，每个角色可以携带一把主武器和一把副武器，但是主武器不能是火箭筒等大杀伤性武器，玩家可以在 DMR、AR、BR、风暴步枪、星盟卡宾枪，先行者光束步枪中任选一把作为初始主武器。而麦格农手枪、等离子手枪或者先行者手枪则是标准的副武器配置。

护甲能力

目前已知的网战护甲能力有 8 种，下面将对每一种护甲能力进行详细解释。

● “冲刺背包”(Thruster Pack)可以用来在战场之间迅速移动，增强斯巴达战士的机动性。不同于“喷射背包”，它只能在地面移动，而无法飞到高空。

● “强光护盾”(Hardlight Sheild)是在自身周围展开一道抵挡一切攻击的护盾以保护斯巴达战士的安全，紧急情况下说不定能救命。

● “先行者扫描”(Promethean Vision)能够透过障碍物标识出敌人并将周围的物体以不同颜色呈现，但是如果敌人选用了“暗杀者”职业，启动该技能时只会显示该敌人的轮廓。

● “全息成像”(Hologram)是利用全息投影技术制造出一个与玩家一样的“分身”迷惑敌人，这个技能在混战的时候十分有用——试想你被敌人逼退至拐角，释放一个分身，很大几率能够迷惑敌人攻击你的分身，从而为你的之后的攻击创造机会。

● “喷射背包”(Jet Pack)是《光环 致远星》里继承过来的技能，能飞到高空抢占制高点或发动奇袭。

● “哨戒炮”(Autosentry)让玩家能够布置一台自动机枪帮助你杀敌，在“抢旗模式”或“山丘之王模式”中用来守点再好不过。

● “行动隐身衣”(Active Camouflage)也是从《光环 致远星》中继承过来的技能。启动后可以使玩家迅速隐身，并且干扰敌方行动侦测器。

● “治疗力场”(Regeneration Field)可以产生一个近距离的治疗力场，治疗在其范围内的所有斯巴达战士，也就是意味着同样可以给对方补血，使用时需谨慎。

“战术包”和“支援升级”

除了上文提到的武器和护甲能力外，本作网战还允许玩家携带“战术包”（Tatical Package）和“支援升级”(Support Upgrade) 两种配件。

“战术包”能够提升斯巴达战士的战斗能力和战场适应性，从而战胜强大的敌人。“战术包”共 10 种，目前已知的有 9 种，详细作用如下文所述。

● “火力战术包”（Firepower Package）类似于《COD 现代战争 3》里的“Overkill”技能，允许玩家携带两把主武器，这对于想做一个全副武装的移动堡垒而舍弃速度和轻便的玩家来说是非常有用的技能，比如玩家选择携带一把 AR 突击步枪和一把 BR 战斗步枪，就能兼顾近距离和远距离的作战。



● “护甲战术包”（Sheild Package）能够提供比没有装备该技能的玩家更快的护盾填充速度，在交战中更快的护盾恢复速度意味着更高的生存能力！



● “机动战术包”（Mobility）允许玩家无限加速。是用光剑，霰弹枪等近距离武器的玩家必备的技能！

● “支援战术包”（Resupply）允许玩家从死去的队友和敌人身上搜刮手雷。《光环》系列”中手雷的重要性不言而喻，关键时候有颗手雷能解燃眉之急，所以配上这个技能就无需害怕缺手雷了。

● “充电效率战术包”（AA Efficiency）能提高所携带护甲技能的充能速度。对于比较依赖护甲技能的玩家来说非常有用，可以最大限度的发挥他们的作战优势。

● “掷弹战术包”（Grenader）能提高玩家携带手雷的数量。这个战术包可以使玩家在一开始就从手雷数量上压倒对方，携带更多的手雷意味着更多击杀敌人的机会。

● “捷径战术包”（Fast Track）可以让玩家在配对游戏中获取更多的经验值，从而更快地升级。对于想要赶快升级来获取新道具的玩家来说无疑是个非常方便的东西。再配合“先锋”职业想不升级都难！

● “空投重置战术包”（Requisiton）的特点就是如果你对空投下来的武器不满意，可以申请重新空投一个武器。有时候说不定能够得到强力武器呢。

● “司机战术包”（Wheelman）可以提高车辆的耐久度和抗 EMP 能力。这个技能一旦配合“行动者”职业，开车满地图屠杀不再是梦。

“支援升级”主要目的是为了增强战士在战斗中的战斗韧性，综合地提高战士的战力。该升级共有 12 种，目前已公布 8 种，详细作用如下文所述。

● “弹药升级”（Ammo Upgrade）允许玩家携带额外的弹药。这个技能适合近距离交战或者突然发生意外情况需要大量弹药的玩家。《COD》系列”的网战中最怕的就是连杀很多人之后却碰到没有子弹的困境，这点在《光环》系列”中也是一样的，有了这个技能之后玩家就可以尽情地享受杀戮的快感，而不必去担心弹药的剩余量。



● “传感器升级”（Sensor Upgrade）能够使斯巴达战士的行动侦测器的侦测范围扩大，并且能够更加敏锐地捕捉敌人的动向。怕被敌人刺杀或者偷袭的玩家可以选择此项技能。



● “意识升级”（Awareness Upgrade）将行动侦测器与所有带有准镜的武器智能地结合起来，让玩家能够在开着准镜的时候也能看到周围敌人的动向，对于喜欢使用狙击枪的玩家来说是莫大的福利，前几代作品在开镜后会无法显示行动雷达，看不到敌人的动向，现在有了这个技能就再也不怕被人从身后捅刀子了。



● “灵巧升级”（Dexterity）能增加换弹速度和武器切换速度。

● “爆炸升级”（Explosives）能够改变手雷的性能。简单来说就是增强玩家手雷的爆炸半径，同时减少敌方手雷对玩家的伤害。

● “空投优先权”（Ordnance Priority）能提供更快的武器空投。如果你想更快地拿到新的武器或者几乎弹尽粮绝，那么这个技能再好不过了。

● “枪手”（Gunner）能增加重机枪等武器的过热上限，允许玩家在使用重机枪等武器时拥有更多的射击和火力压制时间，同时提高拆卸重机枪等武器后的移动速度。上面说过司机战术包配合行动者能够让载具不怕被瘫痪，现在车上的炮手再携带枪手技能，简直就是移动的要塞，见人杀人，见神杀神。

● “稳定性升级”（Stability）能在你受到别人攻击时保持你的武器精确度，非常适合狙击手使用。

职业系统

《光环 4》的职业系统名叫“Specialization”，官方翻译叫做“特化”。“斯巴达行动”模式的设计者 David Ellis 告诉我们：“当《光环 4》于 11 月发售时，这仅仅是个开始。‘特化’是一个能让玩家在新鲜感消退之后的数个月甚至数年依然能给他们带来非常棒的游戏体验的改进。”

“特化”系统一共有 8 个职业，每个职业有 10 级，每升 1 级即可解锁游戏道具等物品，包括武器皮肤，盔甲皮肤，面罩颜色等。在第 10 级时，你会得到新的特殊能力，但是目前还没有定下来解锁的顺序是什么。由于有的职业的技能可以从“战术包”和“支援升级”中获得，所以有计划地搭配职业和技能可以让玩家的战斗力更上一层楼。

在一开始，游戏只会提供“Wetworks（暗杀者）”和“Pioneer（先锋）”两种职业，剩下的会在日后陆续放出，又或者玩家可以通过游戏中升级获得。购买了游戏限定版的玩家可以在当天解锁全部职业，而且在“斯巴达行动”里也可以使用这些职业。



职业属性：

1. 当有人使用先行者扫描能力时，如果不是暗杀者就会变成一个实心的红色目标，而如果是暗杀者则只会显示一个轮廓，但是雷达上依然会显示你的动向。
2. 奔跑时声音减弱，从而为玩家刺杀敌人提供更为有利的条件。
3. 刺杀特写的硬直时间变短，且之后有一段无敌时间，这样一来就不怕像在《光环 致远星》中先刺杀别人再被别人的队友刺杀的情况出现了。



职业属性：

1. 能够获取更多的经验值，获取的额外经验值根据你的总游戏时间而定，但是在游戏结束时换成该职业无效。
2. 游戏过程中可以更改装备，更换过程中无敌。这样玩家可以随时适应战场的任何变化，从而更为顺利地执行任务。



职业属性：

1. 比其他职业早几秒看到空降的提示。
2. 离玩家最近的空降点有箭头指示，并且屏幕上会显示距离。



职业属性：

受到攻击时不会强制退出狙击枪的瞄准状态。



职业属性：

1. 减少车载武器的冷却时间
2. 卸下固定机枪并提在手上后移动速度增加。



职业属性：

在你对当前空投不满意的情况下可以重新获得一次空投。



职业属性：

1. 敌人在非常近的距离无法看到你。
2. 配备“天敌盔甲系统”，能让你看到上次杀死你的敌人，同时能够追踪那些攻击了你但是没有杀死你的人。



职业属性：

1. 驾驶的载具不会被等离子手枪瘫痪。
2. 加速载具生命值恢复速度。

新的网战地图

目前光环一共公布了 4 张新地图，而据悉，游戏内将会有 10 张网战地图，下面让我们来看看网战的相关细节。



Adrift 漂泊

这张地图的原名叫做“战争之屋”（Warhouse），是一个比较小的，结构对称的地图，适合杀戮之王（Slyaer）模式使用。该地图实际上是“无限号”战舰内部的“独眼巨人”机甲的停放处。地图中心区域是一个具有多层设计和一些通道的大房间，玩家的主要交火点就是这个房间。而在这个房间之外的地方，可以通过“人间大炮”传送器将你直接传送到中心区域以便快速投入战斗。



Exile 驱逐

该地图是游戏正篇中“无限号”坠毁的地方。“无限号”坠毁后，船员利用战舰掉落的残骸在峡谷处组建了一个军事基地。整个峡谷是环状的，并且有许多相连的洞穴，运用得当可以玩玩“地道战”。另外这张地图也有不少载具，其中就包括火力强大的“妖姬号”，位于一个洞穴中，抢到了的话能给友军带来极大的帮助。



Haven 港口

这张地图的原名叫做“包围”（Wraparound），是先行者建立在“盾世界”天空上的一个动力设施。该地图具有多层次结构，并且地图中心是一个开阔地，在地图的边缘有“人间大炮”传送器可以将玩家迅速传送至地图的中心，最好慎用，因为这很容易让玩家自己变成活标靶。



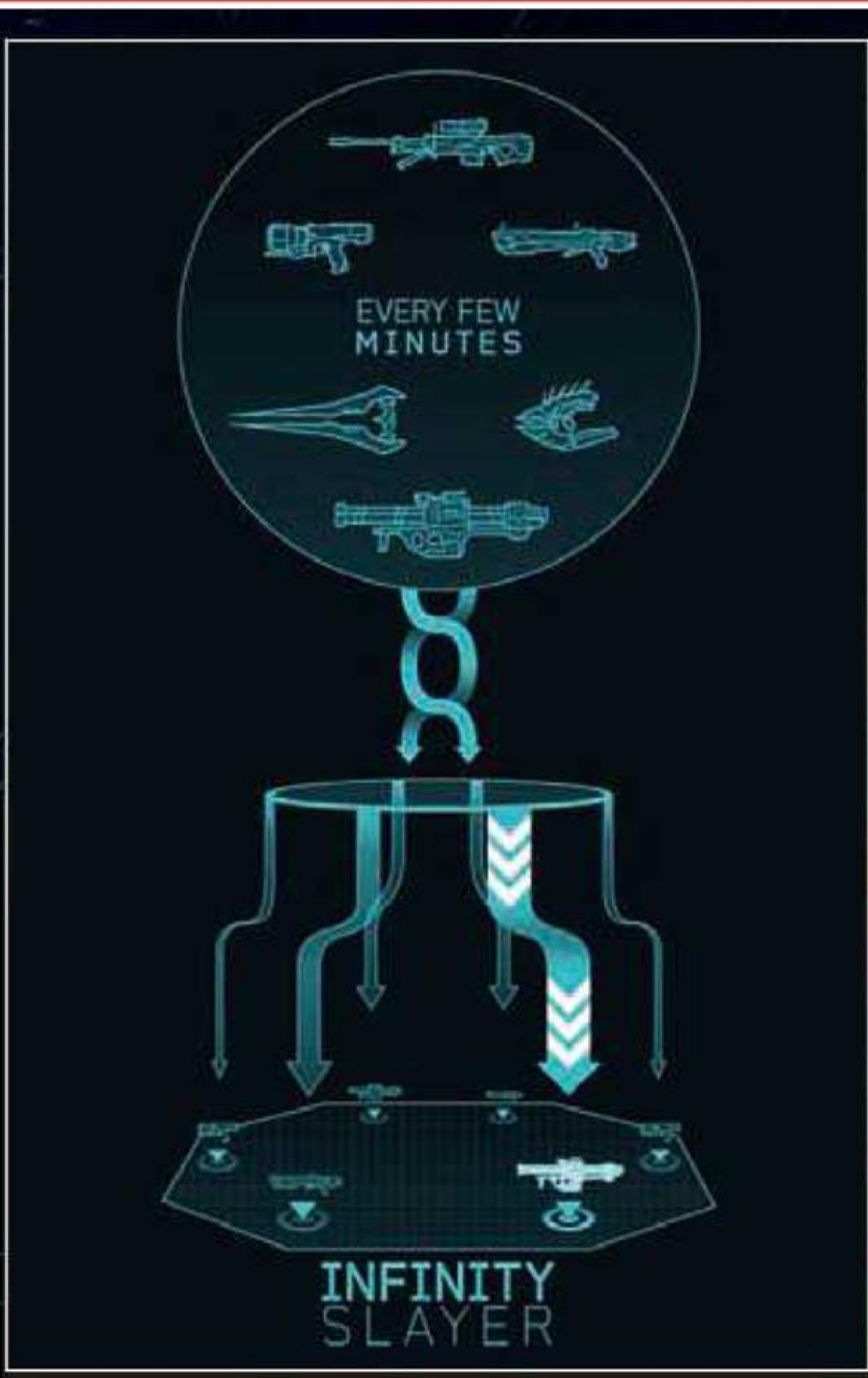
Longbow 长弓

这张地图位于人类的质量中继站，在“和谐区”（Concord）以南的方向。看起来地图非常大，既有室外作战又有室内作战，同时玩家还可以驾驶疣猪号、幽灵号等载具。

新的游戏模式

在最近，343 还公布了本作新的游戏模式——无限杀戮（Infinity Slayer）。该模式类似于 Team Slayer，杀死一个敌人获得 10 分，首先杀满 600 分的团队获胜。因为本作增加了很多勋章，获得勋章就会得到点数，而在 HUD 界面的左侧有个环形进度槽，获得的点数会填充进度槽，当进度槽满了过后就可以选择空投武器。勋章的获得途径主要通过击杀敌人，助攻等方式。另外，本作中的助攻并非像《光环 致远星》的判定模式，即成功破掉对方护甲并杀伤 60% 以上的生命值，而是只要你能够吸引敌人视线并且队友成功击杀他，你就能够获得助攻勋章。

空投武器部分分为战舰武器空投（Infinity Ordnance）和个人武器空投（Personal Ordnance）。下面简单介绍下两种空投的特点。



●战舰武器空投

1. 游戏开局就会开始第一轮空投武器，而不是像以前一样在固定位置重置。
2. 火箭筒，先行者霰弹枪，狙击步枪等强力武器一直会有图标提示，直到武器被拾取。
3. 手枪等次要武器直到靠近才会有提示。
4. 随后每隔几分钟，就会通过战舰随机空投一件强力武器到几个固定位置。
5. 战舰空投的时间，位置，特性等都可以在编辑（FORGE）模式中编辑。

●个人武器空投

1. 不会出现强力武器空投，比如先行者霰弹枪。
2. 获得勋章奖励蓄满进度槽后系统会提示你用十字键选择三种空投，两种是武器或者手雷，一种是能力升级。
3. 空降一次后，下一次所需要的点数在原基础上增加 30%。
4. 能力升级分为 3 种：蓝色的加速 (Speed Boost)、绿色的护盾增益（Overshield) 和红色的伤害增强（Damage Boost)

关于其他模式的变动

1. 持旗刺杀时会出现旗杆穿头动作。
2. 持圣骸刺杀时会做出上勾拳的动作。
3. 以上两个动作之后，对手会被分解。
4. 持旗时可使用手枪。
5. 旗帜掉落后经过旗帜即可捡起，但是无法扔弃，除非被击毙。

这次发布的“抢旗模式”的亮点在于终于能够使用手枪了，要知道在前面几代中抢了旗子之后就只能用近身攻击了，虽然能够对敌人一击毙命，但是距离你稍微远一点的敌人都能像打BOSS一样把你屈死。所以持旗时允许使用手枪无疑能避免玩家夺旗后变成活靶子的情况，使战场更加充满变数。而旗帜掉落后经过它即可捡起的设定倒是避免了以前旗帜周围一堆武器，想捡旗帜却拿起了武器的情况，但是无法扔弃旗帜使得夺旗过程中的战术缺乏多样性，大概就是要求玩家们分工明确，打出一场行云流水般的战斗吧！





关于“斯巴达行动”（Spartan Ops）

根据“斯巴达行动”的设计者 David Ellis 透露，“斯巴达行动”是一个跟主线剧情有关联的游戏模式，并且总长度（包括日后的 DLC）将比《光环 3 地狱伞兵》还要长 2 倍，那也就意味着“斯巴达行动”的游戏时间将超过 12 个小时！而且该模式支持在线 4 人合作和线下双人分屏合作。“斯巴达行动”发生在《光环 4》故事的 6 个月后，它的一切设计理念都是围绕着提高可玩性和《光环》小说“回收者”三部曲的剧情发展而展开的，而它的结局部分将会和《光环 5》相照应。

“斯巴达行动”第一季每周会提供 5 个带有 CG 过场的新任务，完全免费，而且将会持续数个月，以便在游戏发售后继续推动游戏剧情的发展。第一季的游戏内容包含在了游戏本体内，所以免费，而之后的内容可能就需要玩家付费下载。

“斯巴达行动”目前预计放送 10 季内容，每个任务大概 10-15 分钟，不会太简单。从目前已公布的视频来看，该模式类似于《光环 致远星》的“火拼”模式（FireFight），4 名玩家通过消灭场景内的敌人不断前进，从而推动剧情的发展。玩家可以在该模式中使用多人模式中的技能，职业，战术包等，让玩家的每一场战斗都变得独特而有趣。

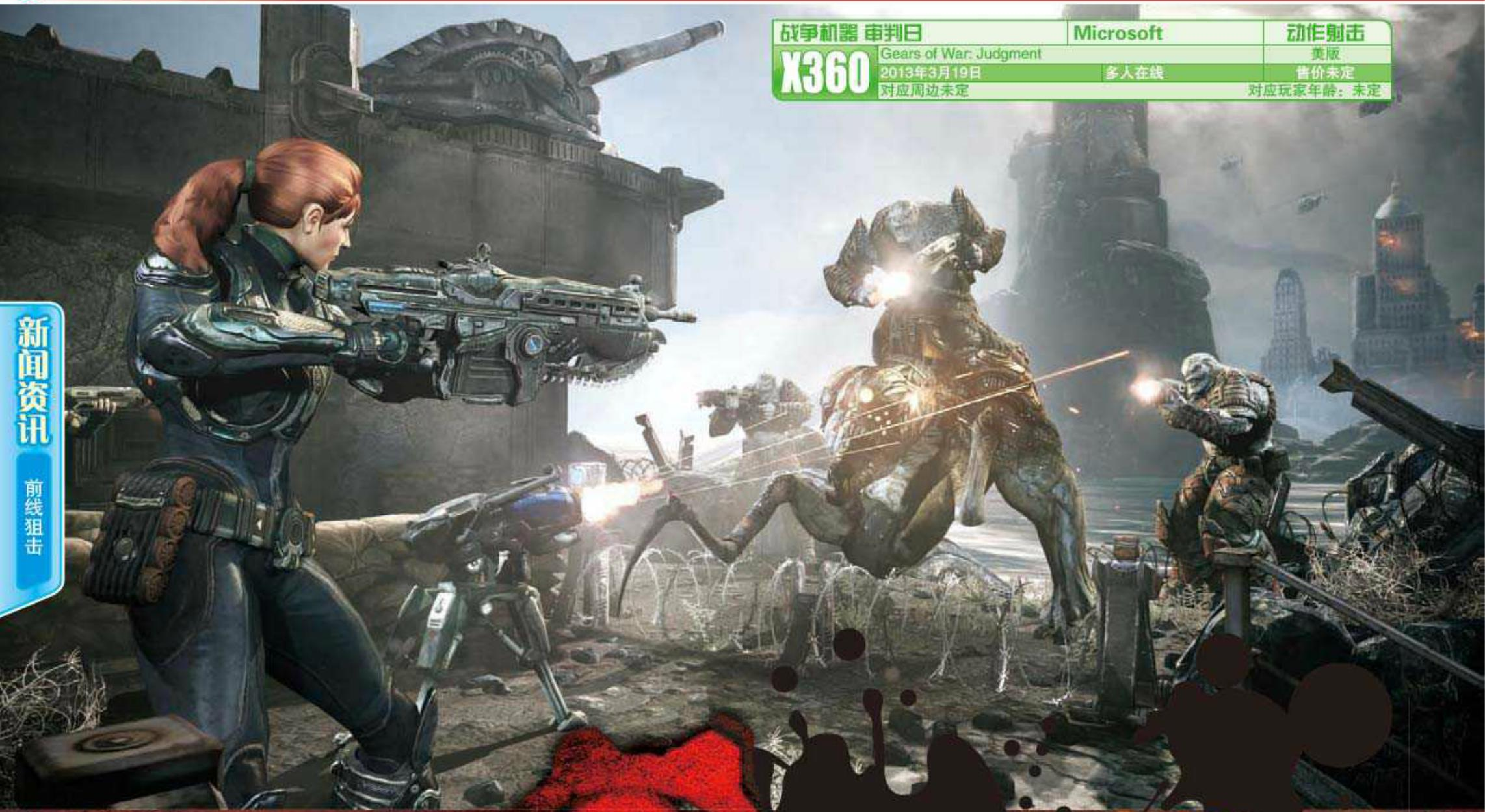


自定义盔甲

本作中依然继承了前代的盔甲自定义系统，并且添加了更多的盔甲配件，服饰及武器和盔甲皮肤等，让玩家能够打造出一个真正属于自己的斯巴达超级战士。玩家可以通过游戏中获得的点数购买这些配件，亦可以通过在不同的游戏商店预订正版游戏的方式获得独特的配件。另外 343 工作室还宣布将在游戏里内置一些秘密盔甲，就像《光环 3 地狱伞兵》里 Recon 盔甲。

网战观感

“《光环》系列”的网战非常讲究团队配合，网战中不会出现一个人杀敌数比全队总和都高却带领小队赢得比赛的人，这点是《光环》和《COD》的本质区别。职业系统的加入可谓将《光环》的团队合作要求再提上一个新的台阶——公布的这些职业当中，如果职业搭配得当的话，就能够打出一场美妙的战局。比如“行动者”配合“寻路者”就能够满地图地开着疣猪号虐杀敌人而不用担心载具被等离子手枪瘫痪或者关键时刻机枪过热的情况；或者在“无限杀戮”模式中，小队里有一名“工程师”和一名“追踪者”，那么工程师可以提前看到武器降落地点，从而告知“追踪者”提前到降落地点等候，看空投的是否是玩家需要的武器装备，如不是则可迅速更换，从而提高作战效率，甚至可以成为扭转战局的关键！试想“追踪者”将一把小手枪换成火箭发射器，能给局面带来多大的转变啊！



战争机器 审判日	Microsoft	动作射击
X360	Gears of War: Judgment	美版
	2013年3月19日 / 多人在线	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

《战争机器 审判日》自公布以来，一直都只是公布了多人模式相关内容，而战役模式方面仅仅是公布了角色以及故事大概的时间线，吊足了玩家的胃口，不过没关系，距离游戏发售还有一段日子。前段时间传出了制作人离开的消息，从目前放出的几段多人模式演示中我们可以看到相较以往系列，本作在非瞄准状态下一样会有准星提示，这使得盲扫以及对喷的难度以及技术含量大大降低，是面向新手方面的改动。其他在系统方面的改变并不大，玩家大可对本作的素质抱有足够的信心。

GEARS OF WAR JUDGMENT

新增对战模式混战 FREE FOR ALL

文 华尔兹　美编 anubis

除了先前公布的杀戮战场与持久战混合的 OVER RUN 模式外，本作将新增以个人战斗为主的混战（Free For All）模式，与其他游戏的 Free For All 模式一样，玩家需要以个人为单位，以全场的玩家作为对手。是一种名副其实的混战乱斗模式。每个玩家各自为战，战斗思路以及方法都会与团队战有着天壤之别。

登场地图一览 JUDGMENT MAP

目前，该模式预告片中一共出现了两张地图，分别是 Gondola 和 Library。从影像中我们可以看到地图中新加入了许多区别于以往的地形结构、载具以及武器，下面就让我们来了解一下到底有哪些变化吧。

吊舱 GONDOLA







Gondola 的地图整体上看上去有点像 3 代的老城镇，充斥着不少中世纪建筑，其中可以移动的缆车是最大亮点，这种移动式的乘物不曾在《战争机器》网战中出现过，乘具使得远距离牵制变为可能。当然，如果没有队友的掩护，也只是暴露在外的活靶子。某种程度上来说，由于登陆的地点是固定的，玩家随时可以插雷守株待兔，这个平衡度的问题还需要 EPIC 日后仔细考量。重型武器方面有迫击炮，特殊武器则是榴弹炮以及新加入的 Breechshot。

◀乘缆车移动是这张地图最大的特色，同时也是本作地图特征变化的象征。

©2012 MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED



图书馆

LIBRARY

图书馆的结构则偏向于以往地图类型，分为图书馆内和图书馆外两个结构，但也有颇多隐藏道路，比如演示中通过按键开启的暗门，可以通向一个躲在远处利用重型狙击暗算我方的敌人那里。地图中的特殊武器中可以看到榴弹炮和钻地兽发射器，重型武器中我们则可以找到重型狙击以及原先对战模式并没有出现过的大威力武器火龙炮。





■开启暗门之后可以找到隐藏的道路。

混战模式确定可选角色一览
CHARACTERS

巴德	柯尔
Sofia Hendrik	Garron Paduk
马库斯	多姆
萨曼莎	安雅
COG 士兵	蒂奇
黑甲护卫	

■连发爆头是Breechshot最大的特点。



多人模式武器相关

JUDGMENT WEAPONS

游戏的背景被设定为前传，这样的话根据时间线推算，原本一些根本不存在的武器怎么会在游戏中出现呢。制作人表示，为了使游戏更加爽快，所以即便在时间设定上有冲突，也会保留系列中深受欢迎的武器，这点还请大家放心。

确定会登场的武器一览
榴弹炮（Boomshot Grenade Launcher）
纳许散弹枪（Gnasher Shotgun）
史纳制式手枪（Gorgon Burst Pistol）
雷爆突击步枪(Hammerburst II)
破片手雷（Ink Grenade）
狙击枪（Longshot Sniper Rifle）
骑兵突击步枪（Mk 2 Lancer Assault Rifle）
重型狙击枪（OneShot）
遁地兽发射器（Digger Launcher）
迫击炮（Mortar）
火龙炮（Vulcan Cannon）

新武器 Breechshot

Breechshot 是本作的新武器，是一把重视爆头射击的技巧性武器，类似狙击枪，却有范围近，上单快，且可以连发的特性。以往狙击枪最实用的用途是以爆头为主，上弹间隔时间很长，讲究一发效率，是最为考验技巧性的武器之一。本次加入的这把 Breechshot 有点类似之前的“连发狙击”活动内容，拥有最多 4 发的上弹数，可以对敌人连续狙击，其一发爆头的威力相信会是不少技巧性向玩家的首选。

OVER RUN模式 模式登场地图

之前的报道中曾经提过本作新增加的持久战 VS 杀戮战场的 OVER RUN 模式，本次则重点介绍这个模式中所登场的两张地图。按照系列以往的思路，这些地图都是共通的，相信该模式中的地图届时一并会出现在对战模式中。





屋顶 ROOFTOPS

曾在《战争机器》1 中登场的屋顶地图这次也会在新作中登场，这张地图原本有两个黎明之锤和两把狙击枪。这张地图以空间大而著称，黎明之锤的使用率也令人印象深刻，确实是展开 OVER RUN 的最佳场所。

岛屿 ISLAND

ISLAND 位于 Halvo Bay 一个群岛的海岸湾区域，专门负责为军事基地供应支援。个别场所是由一系列的桥梁和隧道连接，形成一个未知而又庞大和安全区域。这里是受限制的领土，不允许任何附近的平民接近岛屿。我们在这张地图中看到了多个炮台，以及代表着兰姆将军的夜行蝙蝠。







《战神 超凡》刚公布的时候，仅用了一张设定图就吸引了业界的注意力，而本作的新内容也与这张设定图表现出来的感觉一样，势必要让玩家体会到不同的《战神》。本作的背景设定在奎托斯成为战神之前，并于系列首次引入多人模式，支持最多八名玩家进行联机对战，这其中还包括了系列精髓之一的气势磅礴的BOSS战。近来，随着一些展会的召开，关于本作的新情报又有更新，多少能缓解一下玩家们对本作的热烈期待。

	战神 超凡	SCE	动作
PS3	God of War: Ascension		美版
	预定2013年3月12日	1～8人	59.99美元
	对应周边未定		

要自由，要复仇

在"《战神》系列"中，愤怒与凶残充斥着奎托斯的内心，从玩家的角度来看，还能看到其命运的悲哀与凄凉。从初代到三代，奎托斯从未停止过战斗，却一次又一次地遭到背叛与遗弃，这加深了奎托斯心中的仇恨，屠戮众神成了他此生的惟一目的，即使这会令世界崩溃，给人民带来灾难，对此他毫不关心。

妻子和女儿是奎托斯的挚爱，但她们却惨死在自己的手中，痛失亲人的奎托斯打破了与阿瑞斯的血之契约，发誓要向背叛自己的阿瑞斯复仇。虽然被判永久囚禁在一个充满诅咒之物的监狱中，奎托斯决定杀出一条血路。踏上了探索自由征程的奎托斯要向奥林匹斯发起挑战，偿还自己犯下的罪，为亲人报仇，但对于一个凡人来说，这一切并不容易。

复仇女神登场！

众神是奎托斯要杀死的主要目标，但它们无法轻易就见到，总有一些凶残的敌人会挡在奎托斯前进的道路上，蛇妖、地狱犬、独眼巨人都是前几作中登场过的经典敌人。迄今为止，《战神 超凡》公布了大象怪、巨型海怪这样的新敌人，而就在前不久刚公开的宣传片中，官方又公布了新BOSS——三位复仇女神之一墨纪拉，它将是奎托斯此行要面对的一个挑战。

■三位复仇女神。





▼紫色的能力代表哈迪斯，金色则是宙斯。



四种不同的战斗风格

在本作的多人模式中，玩家可以选择四位守护神，它们分别是宙斯、阿瑞斯、波塞冬、哈迪斯，这相当于不少游戏多人模式中的职业概念，每位守护神对应的能力、铠甲、武器都是完全不同的，由此将会使得每种神力的战斗打法都会是惟一的。例如有的神力在杀伤力和范围上可能比较有限，但移动力和辅助技能可以弥补这些不足，合理利用甚至比攻击力高的角色更容易掌控场上的局势，如果玩家选择了更适合自己的神力，就能体会到开创属于自己的战斗流派带来的乐趣。

开发趣闻——被放弃的新主角

本作在开发过程中曾经想过要制作一个新的主角，或者说是第二主角，而且还是一名女性。制作小组当时有着不少开发计划，其中有一项就是制作一名在剧情中占有相当分量的女主角的相关流程，但最后这项提议被否决了。“起初提出这个想法的目的是想要让《战神》系列”的剧情发展更富有吸引力，也算是一个创新的尝试，但后来我们还是认为，奎托斯是这个系列的标志，如果这个系列的主角不是奎托斯，那将是系列的耻辱。不管另一名主角是男是女，他都不可能达到与奎托斯形象同等的高度，与其这样还不如多花心思塑造一个更有个性的奎托斯。”本作的制作人Todd Papy 如是说。



▲本作的制作人Todd Papy。



■残忍的墨纪拉。

墨纪拉的造型类似于半人半蜘蛛的怪物，下半身是蜘蛛的腿，它们坚硬而有力，可以迅速地刺穿目标的身体并将其撕碎，再重重地摔到地面，动作极为残忍。三位复仇女神是“土地”和“黑暗”的女儿，它们的职责就是清算罪恶，而奎托斯很显然就是它们要惩罚的“罪人”之一。根据系列的传统，每个BOSS都会有一种特殊的处决方式，官方尚未公布奎托斯与墨纪拉直接对抗的视频，不知奎托斯会用怎样的手段终结其生命。硬生生扯断它的蜘蛛腿，然后像用长矛一样将其刺死？



▶大象怪名为Juggernaut，意思为摧毁一切的强大力量。



▼奎托斯永远是系列惟一主角。

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. God of War: Ascension is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

如龙5 圆梦之人		SEGA	动作
PS3	龙が如く5 梦、叶えし者		日版
	预定2012年12月	1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：对应年龄未定	



文 九兵卫 美编 anubis



年末发售的《如龙5》是不少日式游戏爱好者在今年最后的大餐。TGS在即，制作小组也一口气公布了众多与本作相关的新情报，游戏的内容将更加充实，新角色以及全新的故事也让我们倍加期待，相信《如龙5》的素质绝对不会令我们失望。

用华丽的"绝技"战斗！



"喧哗战斗"是《如龙》系列"最吸引玩家的部分之一，不同的角色在游戏中不仅动作完全不同，每个人还拥有自成一派的战斗系统，爽快度十足且玩法多样，这一特色在《如龙4》里被发挥到了极致。本作的新作除了保留原有的战斗系统（包括"天启"）之外，还特别追加了名为"绝技"的特殊动作，只要在战斗中满足特定的条件，玩家就可以放出这些华丽的大招。



桐生一马

战斗风格

曾经的堂岛之龙，传说中重情重义的男人。桐生一马的战斗风格较为全面，对于玩家来说也很容易上手，各种强力的招式以及从不屈服的耐力让他面对再多的敌人也不会显露惧色，堪称一名全能型的人物。



绝技 怒龙的气位

◀游戏中桐生一马的绝技是将积蓄的愤怒全部在瞬间释放的"怒龙的气位"。发动该绝技后，玩家可以无视敌人的攻击，毫不留情地以压倒性的招式将对手一口气制服。愤怒状态下的所有攻击方式都和通常攻击不同，威力与魄力都将变得异常非常惊人。

©SEGA





▲冴岛大河力大无穷，发动绝技"猛虎的心得"之后可以将各种物体拿来作为战斗的武器，从街角设置的巨大路标甚至到敌人本身，都可以轻易地举起并用来挥舞，超绝的破坏力与华丽的招式让所有对手闻风丧胆，即使从气势上也能完全压倒对方。

冴岛大河

战斗风格

怪力无双的铁汉冴岛大河，十余载的狱中生活磨练了他的身体与意志。强力的突进技以及豪爽的高伤害投技是大河的主要战斗风格，游戏里会有种一夫当关万夫莫开的感觉。相应的，冴岛大河的速度与敏捷性比其他角色差不少。





▶以轻盈的身体以及强力的腿脚攻击发动的特殊绝技——空中强袭！用普通招式将敌人挑空之后，紧接着便可发动连续的空中攻击。略显夸张的演出效果带来的是前所未有的爽快感和拔群的威力，特别是在一些难缠的BOSS战中，这样的绝招可以起到一发逆转的效果。

秋山骏

战斗风格

秋山骏矫捷过人的身手堪称所有角色中的速度之星。他在战斗中较为擅长各种腿脚攻击，不给对手反击的空隙，而是利用眼花缭乱的高速攻击制服敌人。丰富的招式和连续技令玩家在操作秋山骏的时候会觉得格外地流畅且爽快。

风格各异的战斗

在之前的杂志中为大家介绍过，除了桐生一马等老角色，《如龙5》还增加了一位从未在系列作品中出现过的全新主角——品田辰雄。他是一个生活在名古屋的前职业棒球选手，15年前由于被怀疑与棒球赌球事件有关联而被驱出圈外，如今的身分则是名古屋锦荣町一个贫困潦倒的写手。直到某一天，神秘人物突如其来的到访打破了品天辰雄平淡无奇的生活，这十多年来仿佛静止的时间再次开始了新的鼓动……



品田辰雄

CV 森川智之

战斗风格

品田的格言是"就算再卑贱再艰难，我也要以自己的方式获胜"，他在战斗中毫不留情且不露破绽的攻击也充分印证了这一作风。曾经的职业棒球生涯让品田拥有过人的力量，一招一式里都能看出棒球动作的影子，特别是在使用棍棒作为武器时，更像是如鱼得水一般。



▲"tackle"是棒球运动中的一项术语，意指阻截或者摔倒对方。这一绝技可以同时对多个敌人发动，利用场景的特性还能打出撞墙、磕向地面等特殊攻击，非常适合在陷入逆境时使用。

太鼓乱入！

无论在街机厅内还是家用机平台都拥有超高人气的音乐《太鼓之达人》也将作为迷你游戏在《如龙5》登场，玩家可以玩到三首完整的曲目（《マッピ－音头》、《梦色・虹色・太鼓色》、《新世界より》），甚至连游戏中街机厅里的UFO抓娃娃机也会出现太鼓的玩偶景品。SEGA与NBGI的联动合作无疑给这两个系列的FANS带来了惊喜。



“《FIFA》系列”新作《FIFA 13》即将于本月底正式发售，这个每年都会大幅进化的作品系列在这一年能给玩家们带来什么样的新体验是大家非常关心的。今年，EA将《FIFA 13》用“五大进化”进行包装，并号称这“五大进化”能够进一步提升游戏的真实性。除开制作人极力吹捧的“五大进化”，《FIFA 13》还将过去两年的作品的优点重塑到自己身上，再加上细节上不少人性化的调整，我们可以看到EA试图将《FIFA 13》打造成次时代迄今为止最完美的一代足球游戏。

文 Andriy47 编 一刀 美编 一刀



不止是一年一度的进化 还标榜着最好的足球体验

FIFA 13		EA	体育
多机种	FIFA 13		美版
	预定2012年9月28日	1~2人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：全年龄

本作系统的“五大进化”将给游戏体验带来何种变化？

FIFA 13 大受好评的AI在本作中进一步提高｜第一脚触球实现更加真实的人球分离｜更为丰富多彩的盘带及过人动作｜冲撞引擎升级带来更为真实的身体对抗｜全新技巧挑战

CHECK 1 大幅进化的AI



■队友跑动更加积极，使得本作进攻有较大改观。

《FIFA 13》中玩家的队友都有了对比赛的分析和阅读能力，当玩家拿球时，队友会判断前插的合理性，并做出一个较好的选择，让球队的进攻更加有把握，选择也更多样化。当然，电脑AI的提升不是指队友们没头没脑地往前冲的，例如：对方后场边路有一个非常大的空当，而我方边路球员所处的位置也是正确的，那么我方边后卫不会快速插上，而是慢慢向前推进，这样以来，即便失误丢球，对方也不能快速找到我方薄弱环节。

CHECK 2 第一脚触球

“第一脚触球”是本作中加入的一个全新的要素，它的加入，让游戏变得更加有趣。在《FIFA 12》中，球员接球后一般都是先把球停住，然后再想办法转身，做技术动作……而“第一脚触球”的加入打破了这一固定的模式，在防守队员贴身紧逼的情况下，我们可以使用难度更高的触球，完成“停球－转身”的连贯技术动作巧妙摆脱防守队员。不过，这个系统的加入虽然增加了进攻的不确定性，但是也将控球的难度提高了一个档次。



■一脚触球一定程度上提高了游戏的拟真度。

CHECK 3 盘带系统升级



■技巧模式中绕杆练习可以让玩家熟悉球员带球变向时的行进轨迹。

《FIFA 12》中数量可观的花式过人动作是游戏的一大卖点，如今，新作将盘带系统升级，我们不仅可以用LT/L2、RT/R2搭配右摇杆做出各种花哨并且实用的过人动作，就连简单地实用左摇杆也能实现不同的盘带动作，而且根据实际试玩来看，《FIFA 13》中的人球分离系统已经做到了一个非常高的水准，球员的每一次触球都会对持续的盘带造成影响。

CHECK 4 第二代物理冲撞引擎

前作中首次引入物理冲撞引擎，该系统让球员们演绎许多过去都不曾出现的身体对抗动作，这让不少玩家拍案惊叹，但是深入了之后发现众多让人捧腹的BUG同样让玩家哭笑不得。本作中，EA将物理冲撞系统重新打磨，修正了不少BUG，让游戏中身体的对抗更加真实，让二代物理冲撞引擎不再是一个噱头。《FIFA 13》里球员不会再无脑地往前方障碍上撞了，而是用更合理的动作进行躲避，即使躲避不及，摔倒的动作也较前作趋于正常……



CHECK 5 全新的技巧挑战模式



这是本作中新加入的全新要素，其中包含32个趣味挑战，有诸如练习射门打靶、吊射绕过障碍物、带球绕杆、抢圈等等。

这些丰富多彩的挑战关卡有点类似于“《VR网球》系列”的趣味小游戏，通过道具的帮助，让玩家对传球、带球、射门等单个技术动作进行训练并熟练掌握，更重要的是，这个模式会出现在进入比赛读盘阶段，取代以往单调的与守门员1对1的射门训练，让玩家等待读盘时不再枯燥。

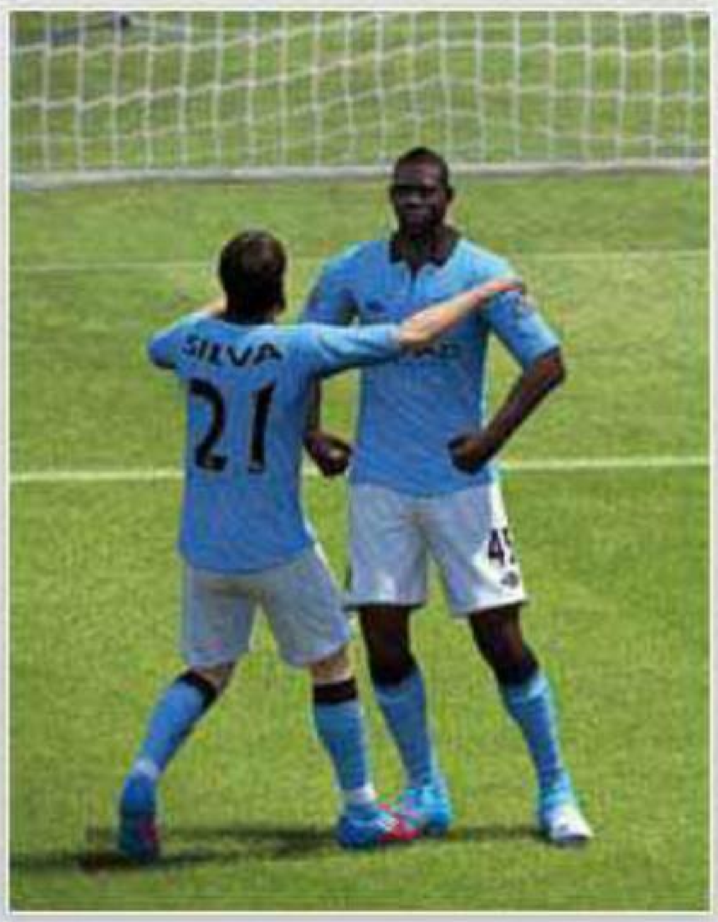
细节的变化使游戏更加真实出色

FIFA 13

赛场氛围表现力提高 | 授权依旧强悍 | 3人战术任意球 | 在生涯模式中担当国家队教练

CHECK 1 更加真实的赛场氛围渲染以及一贯强大的授权

在比赛氛围的刻画上，新作也是游刃有余，在赛前公布的比赛大名单上，右下角会出现队里的明星球员，赛场里也会有更多的摄影师对其拍摄。球员进球后的庆祝动作也有数量上的增加，像欧洲杯上意大利对德国的比赛中巴洛特里爆射攻入第二球之后表情严肃双手握拳的庆祝动作我们也能在游戏中看到。另外，比赛中准备替补上场的队员会在场边热身，解说员也会对这一细节进行播报，这个细节的加入也使得游戏的现实代入感大大增强。在线上游戏方面，ultimate team 模式仍然是游戏中的一个重要模式，EA 负责人在展会上特别将这个模式单独拿出来讲解并希望有更多的玩家参与到这个模式中来。线上的季赛模式也增加了奖杯浏览陈列室，在这里可以看到通过努力赢来的大大小小的奖杯。最后，还是要再一次强调“《FIFA》系列”的一贯优势——授权，在《FIFA 13》中，有 500 个授权俱乐部和超过 1 万 5 千名的授权球员，这是任何一个足球游戏都望尘莫及的。





CHECK 2 任意球和国家队教练



■较早公布的游戏截图，双方球员穿的还是上赛季球衣，显然“3人任意球”是开发组早就计划加入的新元素。

在过去，前场任意球主罚队员最多有两名，一名可以负责做假动作虚晃，或者将球拨给主罚队员使其闪开角度。本作中，参与主罚的任意球队员上限增加到 3 名，多名队员的跑动虚晃使主罚任意球的战术更加多变。当然，玩家也可以自己设计球员的跑动路线，完成复杂的任意球战术。不过在 30 米范围内，直接射门依旧是任意球最好的选择。

在生涯模式中，玩家不再局限于执教各国联赛里的俱乐部球队，《FIFA 13》让玩家终于可以当国家队的教练了。执教你喜欢的国家，选择自己喜欢的球员，参加友谊赛、各大杯赛的预选赛和像世界杯这样的全球瞩目的赛事。

CHECK 1 视听表现总体尚可

这次主机版的《FIFA 13》没有更换引擎，一开始进入 DEMO 确实有点让人失望，不过游戏在草皮和光线处理上做了一些改进。球场的草皮显得更加翠绿，打个比喻，《FIFA 12》中的是人工球场，《FIFA 13》中才是天然草皮。整个场地的光线也更加明亮，对比度也有了提升，特别是在阴阳区域，柔和敞亮的画面不会再影响到玩家。另外，DEMO 中的比赛视角非常棒，球场和球员的比例很协调，有种看电视转播的感觉。不过，球员建模和一些过场动画几乎都是沿用《FIFA 12》里面的，这让玩家们的新鲜感打折不少。音效方面，之前 EA 放出消息称现场气氛烘托有明显改进，可是 DEMO 里并不明显。球迷的欢呼和助威声略有起伏，主客队的倾向也非常明显，而且在比赛最后时刻欢呼声会加大，但总体来说和《FIFA 12》比起来变化不是很大。此外，气氛不够热烈，一个重要原因是解说员的平静心态，虽然本作又加了不少解说词，但是进球或者完成漂亮动作时没有夸张的情绪烘托，所以一整场下来，专注比赛的玩家可能都不知道解说说了些什么，这点 EA 可以像“《NBA2K》系列”的篮球游戏学习，解说的夸张表演与比赛的起伏相得益彰。



DEMO版第一时间抢先评测

FIFA 13

试玩版可选 AC 米兰、阿森纳、多特蒙德、尤文图斯和曼城，比赛球场是曼城的主场伊蒂哈德

CHECK 2 门将AI进化显著 操作拟真度上升 引入球员状态系统



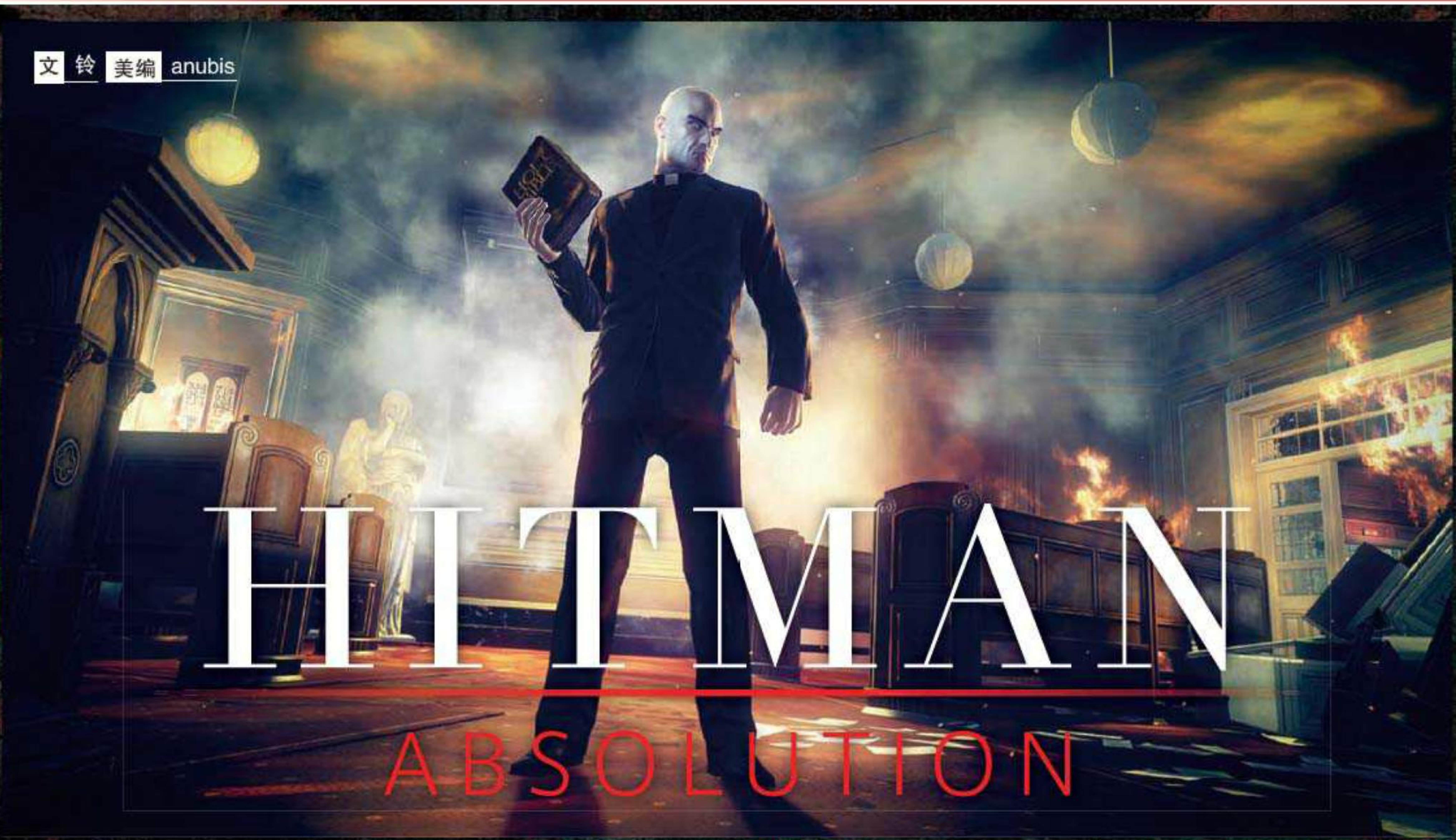
DEMO 中，进攻时队友对空当的判断力提高不少，但 AI 提升最明显的是守门员。DEMO 中门将无论是反应、防守面积还是出击速度都得到了较大提升，各种脑残失误也被修正。此外，后卫的防守面积也扩大了，堵枪眼能力提升，在人群中射门十有八九都会被后卫封堵。电脑 AI 提升后，原本攻强守弱的情况区趋于平衡了。由于比赛节奏较快，防守的强化使防守反击的打法在《FIFA 13》中是一个不错的选择。

笔者在踢了十多场之后，发现游戏的操控性和真实性相比前作有非常明显的提升。球员争抢中的拉扯动作也更加明显，拉扯对带球队员的技术动作影响更大。另外，争球时防守队员如果占据有利位置，会伸开双臂挡住进攻队员，安全得球后再处理，上一代各种反抢后卫的 BUG 被修正了。“第一脚触球”的加入，使球员在接球一瞬间按不同的键会产生不同的效果，有时停球会离身体很远，有时停球失误球会离开地面，有时停球带球一气呵成直接摆脱防守队员……当然这些都与球员本身控球数值有关。在本作中，掌握好这项技术会让进攻犀利不少。此外，因为守门员被强化了，所以以往非常有把握的射门方式如今被削弱不少，看得出《FIFA 13》鼓励多元化进攻，一招鲜很难吃遍天了。不过本作远射强化不少，无人防守时容易踢出强有力的射门，可以作为一个破门的重要手段。

《FIFA 13》UI 界面变得简单大方同时也非常美观，在球员和球队的数值栏里经常能见到向上或向下的箭头，这表示根据现实中球员的表现，游戏中该球员的数值会不断变化，我们看到新赛季一胜一负的 AC 米兰由于卖掉两大支柱，球队士气低落，球员数值也普遍处于下滑状态，已经彻底沦落成四星半的队伍。在选择队伍时，球队队徽下面会有该俱乐部在联赛中的排名，非常人性化。不过 DEMO 中发现几个不合理的地方，AC 米兰出场时名单里面的明星球员居然是综合数值只有七十几的替补边后卫梅斯巴，而且队伍里面没有卡萨诺也没有帕齐尼，卡萨诺与帕齐尼互换东家的交易可是同时进行的。

总的来说，这次的《FIFA 13》DEMO 还是令人非常满意的，几个细节上的变化和 BUG 的修正让游戏越发完善和真实，也许光从画面来看《FIFA 13》仅仅是“FIFA 12.5”，不过从游戏性来讲绝对是任何足球游戏玩家不可错过的佳作，让我们期待正式版的到来。

文 铃 美编 anubis



HITMAN ABSOLUTION

作为一名杀手，你可以选择许多种方式来致目标于死地，毕竟你是猎人，对方是猎物，这样的刺杀风格正是《杀手 47 赦免》所提倡的。凭借本作的全新系统“刺杀本能”，玩家能够找到不少可以用于刺杀的“凶器”，每个任务都有多种完成方式，即使反复挑战也不会有重复感。而官方于不久前公开的合约模式也独具匠心，由此看来本作的素质绝对值得期待。

杀手47 赦免		Square Enix	动作射击
多机种	Hitman: Absolution		美版
	预定2012年11月20日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		



■食物众多，任意品尝，嘿嘿嘿……



■制造混乱利于脱身。



■狙死目标虽方便，但容易惹麻烦。

猎物的死法 由你决定

潜入和刺杀游戏中最容易出现的问题就是打法固定，如果整个游戏的大部分场景都只能按照事先设定好的方法来杀敌，也未免太单调了点。要么成功暗杀敌人，再悄无声息地溜走，否则就会触发警报，被敌人乱枪打死，非得这么没有个性吗？本作就为爱好自由刺杀的玩家提供了多种选择，只要你留心观察，不难发现杀死目标的方法很多，刺杀前后会令现场附近陷入怎样的状况完全依玩家选择的刺杀方式而定，过关的方式不再是千篇一律了。

在今年的 E3 展上，本作唐人街场景的试玩就让玩家小小体验了一把本作高自由度刺杀的乐趣。在热闹的唐人街场景，人头攒动，各种特色小吃和摊点分布在街道两旁，拥挤的人群中偶尔还夹杂着巡逻的警察，目标就在前方，但想要将其刺杀，需要玩家稍微动一番脑筋。如果玩家选择搜索附近的可用武器，就能在一栋楼房里找到狙击枪，用其可以直接刺杀目标，顺便还能秒几个巡逻的警察，但枪声会引发人群骚乱，趁乱逃走虽然没问题，但这场凶杀案可能会对稍后的剧情发展构成影响。其实，要想偷偷刺杀目标也并不难，因为目标并不知道自己身处怎样的危险，肯定会四处乱逛，再热闹的地方总有偏僻的角落，可以跟过去将其杀死。或者，可以利用唐人街特有的环境，小吃摊点多，在其食物里下毒是个不错的尝试，如果被认定为食物中毒的话，那就跟凶杀案无关了吧！

©2011 IO INTERACTIVE A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. EIDOS and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

全新的合约模式

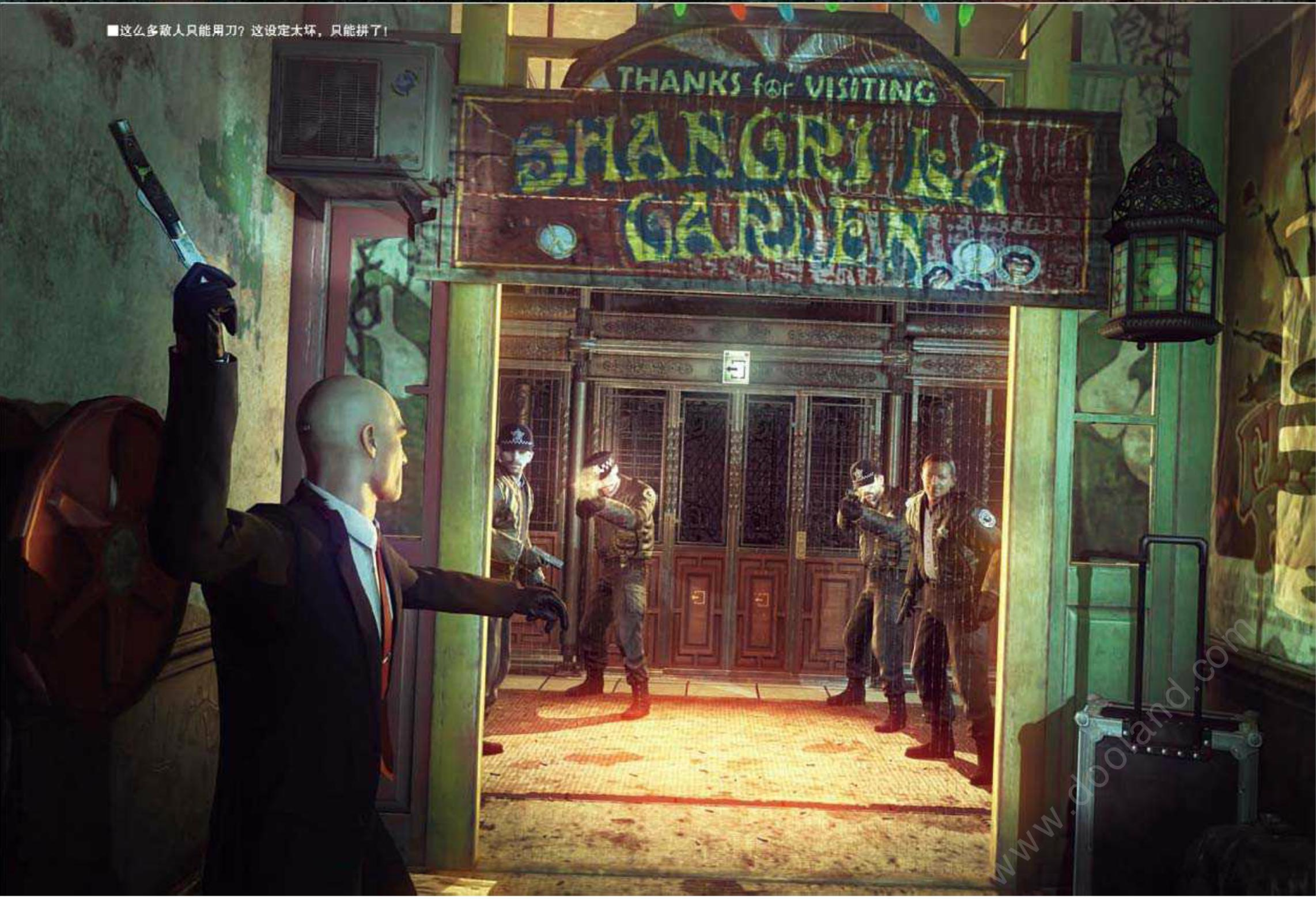
本作制定了一个全新的联机模式，名为合约模式（Contract Mode），在这个模式中，玩家可以制定并上传相应的刺杀任务，供其他玩家下载并挑战。说到这里可能有不少玩家对这个模式并没产生多少兴趣，因为通常在支持自定义任务或关卡的游戏中，往往要使用相应的关卡设定和任务设定的编辑器，这是一个相当繁琐的过程，除了那些从一开始就对使用编辑器十分热衷的玩家会沉迷其中外，有更多的玩家根本就不愿意去学习使用编辑器，因此创作任务和关卡这种设定也就失去了意义。不过，幸好IO Interactive在创建这个模式时就已经把这个情况考虑进去了，因此合约模式的任务自定义系统相当简便，只需勾选几个选项，其他玩家就会在你所制定的任务中不断挑战。

合约模式的合约任务创建很简单。首先，玩家需要选择关卡，这些关卡都是制作小组事先准备好的，选择出一张你中意的就行。其次就是目标的选定，可以制定多个目标来给其他玩家刺杀。再次是对其他玩家能够选用的武器进行规定，他们只能用你允许选择的武器来刺杀目标。以上几条基本规则定下来之后，整个刺杀合约任务就有模有样了，最后只剩下一些细节方面的调整，例如现场周围的一些突发情况设定，或者整个合约任务的刺杀时间等等。

任务做好后，什么能吸引其他玩家前来挑战呢？那就是赏金和排名。杀手接受刺杀合约就是为了赢取赏金，完成玩家制作的合约任务能够获得数量不等的赏金，玩家可以用获得的赏金购买武器装备和升级，制作更为精良的合约任务，既然有这等好事，何乐而不为？好友之间可以相互完成对方制作的合约，看看谁能完成得更好。不仅如此，对于已经创建的合约任务，玩家也可以随时进行更新，要是突然灵光一闪想到了什么好点子，可以立刻付诸于实践。制作小组这样别出心裁的设定一定能令爱好挑战的玩家大呼过瘾。



■合约中的目标出现，要怎样下手才好呢？



■这么多敌人只能用刀？这设定太坏，只能拼了！

www.dooland.com

要说国内最流行的推理游戏，“《逆转裁判》系列”绝对会占有一席位，而大家熟悉的成步堂龙一即将要回来了！《逆转裁判5》自年初公布了一个标题后就没有任何消息，此次突然放出消息实在让人粉丝惊喜，下面就跟随本次的短波了解游戏的初期情报吧！

如今下载游戏以低廉的价格简单的玩法以及出色的内容受到了不少玩家的欢迎。说来，美版短波栏目有好久没有介绍过下载游戏了，本次就为喜欢合作过关的玩家带来一款名叫《嗜血骑士》的游戏，吸血鬼的题材相信能吸引不少奇幻爱好者。此外还为各位跳舞粉丝们准备了《舞蹈中心3》这款体感大作，令玩家在即将到来的秋季舞动一把吧。

PS3 SCEA日前宣布，“《杀戮地带》系列”将于10月23日推出集合了系列三作的游戏合集《杀戮地带 三部曲》，在这个合集将包含在PS2上推出的初代的高分辨率版本《杀戮地带 HD》，以及在PS3上推出的《杀戮地带2》和《杀戮地带3》，同时在这个合集中还将包含2代与3代的所有DLC。

PS3 D3 Publisher宣布将于2012年冬推出名为《梦幻俱乐部 完全版》的“《梦幻俱乐部》系列”新作，本作是以系列初代《梦幻俱乐部》作为蓝本的PS3强化移植版，并在其基础上增加PSV版《梦幻俱乐部 ZERO》的系统并加以改良，追加除双叶理保以外9人的全新原创事件。

PS3 即将发售的PS全明星大乱斗已确定加入两位新角色，分别是天剑女主角Nariko&，以及《骷髅战士》的主角丹尼尔。前者是PS3初期游戏的代表作，后者则是早在PS时期就登场的动作游戏。

紧急速报

日版 新作短波 No.1 逆转裁判5

3DS 文字冒险 ■逆转裁判5 ■Capcom ■对应周边未定 ■发售日未定



总觉得十分怀念 8年后再次的辩护……这份莫名的紧张……

《逆转裁判5》自年初公布了制作决定的消息，此后就再没有任何关于本作的情报，近日Capcom终于公布了关于本作的各方面内容，而担任本作主角的是系列前三作的主人公、人气角色成步堂龙一，下面就让我们走进这款全新进化的《逆转裁判》吧！



律师“成步堂龙一”在此复活！

8年前被卷入某次事件而丧失律师资格的他，由于心中怀揣某个“重要的约定”，因此决心将代表律师资格的徽章取回，凭借满腔的正义感以及始终相信委托人是冤枉的心作为“武器”，成步堂龙一再次站立于辩护席上！

［文：伽蓝］

冲击力十足的剧情

墙壁，天花都已崩坏的法庭，被法律界誉为神圣之地的法庭发生了恐怖炸弹袭击事件，而本作的故事正是从这一起爆炸事件揭幕，但为何凶手却不偏不倚地选择法庭作为目标？到底这背后隐藏着怎样的阴谋呢？







3D显示的全新法庭，开庭！



法庭辩论一直都是游戏的主要部分之一，而登陆3DS的本作在法庭表现效果上将更上一层楼，不仅可以清楚看到法庭的全貌，而且角色们的特写镜头也将以3D呈现，从细腻的人物特写中找出证词中的破绽吧！



事件主要关系者

疑点重重的被告



作为被告的，是名为森澄しのぶ的女高中生，热爱大自然、温柔且心地善良的她怎么看也不像是真正的犯人，究竟她缘何会站上了被告席呢？

为弟弟复仇的检事

作为控方与成步堂在法庭内对峙的，是名为亚内文武的老资格检事，虽然他经常摆出自信满满的姿态，但却让人感受不到什么压力。同时，他也是成步堂过去曾经击败的检事亚内武文的哥哥，这次与成步堂的对垒可谓是复仇之战。



围绕在成步堂身边的谜样少女

提起成步堂龙一，玩家们一定会想起作为助手的灵媒师绫里真宵，但从目前公布的情报来看真霄却难觅其踪，但是一名身穿黄衣的女性却与成步堂结伴在法庭出现，难道她就是本作中成步堂的助手？

全新系统！？





在图片中我们可以看到在画面的四个角落各有一个不同的表情图标，这应该就是本作的全新系统，但关于此系统的具体内容目前尚未明朗，只能期待厂商放出后续情报了。

美版 新作短波 No.1

舞蹈中心3

X360 音乐 ■Dance Central 3 ■Microsoft ■无对应周边 ■2012年10月16日

[文：华尔兹]

由体感游戏带动起的热舞风潮，使得许多平时不玩游戏的年轻人也会来选择此类游戏。而微软旗下的这款“《舞蹈中心》系列”更是使得体感舞蹈游戏进入了一个新的层次，去年2代刚发售不久，时隔一年，系列最新作《舞蹈中心3》终于公布，喜欢音乐和舞蹈的少年们，还在等什么？

《舞蹈中心》在曲目选择方面一直以偏经典为主，本作新加入了很多复古式的曲风。比如在故事模式中，就可以让玩家回到1970年，此时玩家不只是在随着《Burn Baby Burn》或者《I Will Survive》这样的歌曲跳舞，先前溜冰式的舞蹈以及那个年代的服装打扮都会映入玩家眼帘，系统会基于玩家的表现给予不同的效果，当玩家表现顺利还会进入热舞模式，该模式下会有一些特别的舞步，如果玩家表现得不好，又会回到普通状态。这一系统与前作类似，玩家需要通过完成一个迷你游戏来解锁该系统。

而在2010年代甚至更加疯狂，该年代中，将会有一个专属于亚瑟小子的《舞蹈中心3》，在游戏中厂商为其制作了大量的专属动作，玩家在以往《舞蹈中心》游戏中可能不会出现有太过于困难的舞步，但这次玩家不得不模仿亚瑟小子的舞步，事实上这可不是一件简单的事情，对于没有跳舞天赋的玩家来说，简直是噩梦。不过别担心，游戏为菜鸟玩家准备了新手模式，在这个模式下难度大减，不过这也使得玩家无法进入热舞模式，流失了部分乐趣。


年代热舞秀

玩家有多种方式来玩本作，当获得了足够的经验后，可以获得新的服装。本作还会保留2代的双人合作模式，在style HORS模式中，玩家可以自己创建各种奇怪的舞蹈，你的朋友则必须重复这些动作，想必过程会欢乐无比。

《舞蹈中心3》囊括了各个年代的舞蹈曲风，是一种流行文化的年代秀，让我们期待今年10月16号的到来吧。


▲叫上好友，来一场街头对决吧！


▲回到70年代，打扮也是当时流行的猫王衬衣+喇叭裤。


▲新舞步的加入必不可少，各位舞蹈高手们准备好了么？

美版 新作短波 No.2

嗜血骑士

多机种 动作角色扮演 ■Blood Knights ■DTP Entertainment ■XBLA、PSN ■发售日未定

[文：华尔兹]

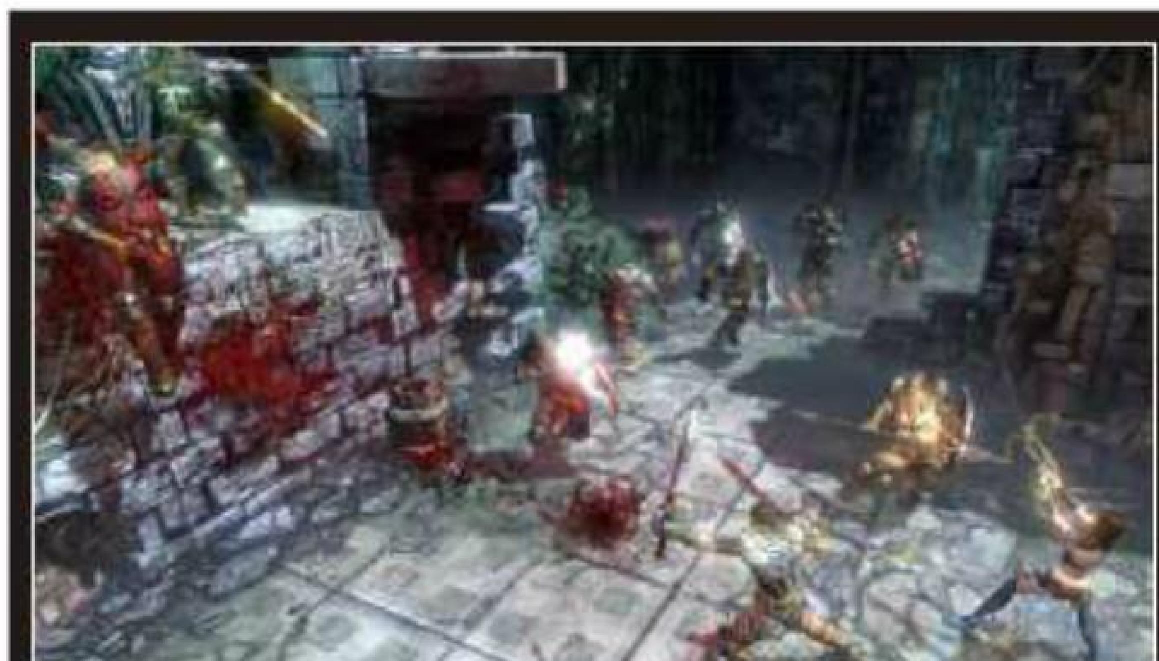

主打合作的动作角色扮演游戏

这是一款以吸血鬼与狼人为题材的动作角色扮演游戏。游戏将和之前的一款名叫《第一圣殿骑士》的游戏类似，将主打合作RPG要素。制作组表示本作的主角为一名吸血鬼猎人，因为一场意外而变身成吸血鬼，现在他希望可以去恢复成人类的身体。为了达到这一目的不得已为其他吸血鬼工作，帮他们去猎杀其他吸血生物，并且被强迫使用一种黑魔法。

游戏的合作模式以战斗力说话，很像西方的一些另类RPG，玩家在战斗中可以获得大量的战利品，不过武器和等级都是统一不变的。此外双人合作时，玩家必须随时留意伙伴的动向，以便于随时伸出援手。由于两位玩家都使用吸血鬼角色，游戏中会以血槽来表示体力。当一个玩家在挨打时，另一位玩家可以对自己放血，折损自己的体力制造一个血喷泉来帮助对方回复体力。对于正常人来说，这种直接输血方式是奇怪的，但对于两名吸血鬼角色来说，这正是交易体力的有效途径。

游戏中男性角色是发动攻击的重点类型，他们可以将敌人狠狠的举起砸在地上发动终结技，而女吸血鬼角色则刚好相反，她以远程攻击为主，通过与男性角色的配合可以更好的从远处利用远程武器牵制敌人。玩家在游戏中不少地方需要利用这一点来互相配合杀敌或者找到隐藏敌人等，互相合作是攻破难关最行之有效的方法。

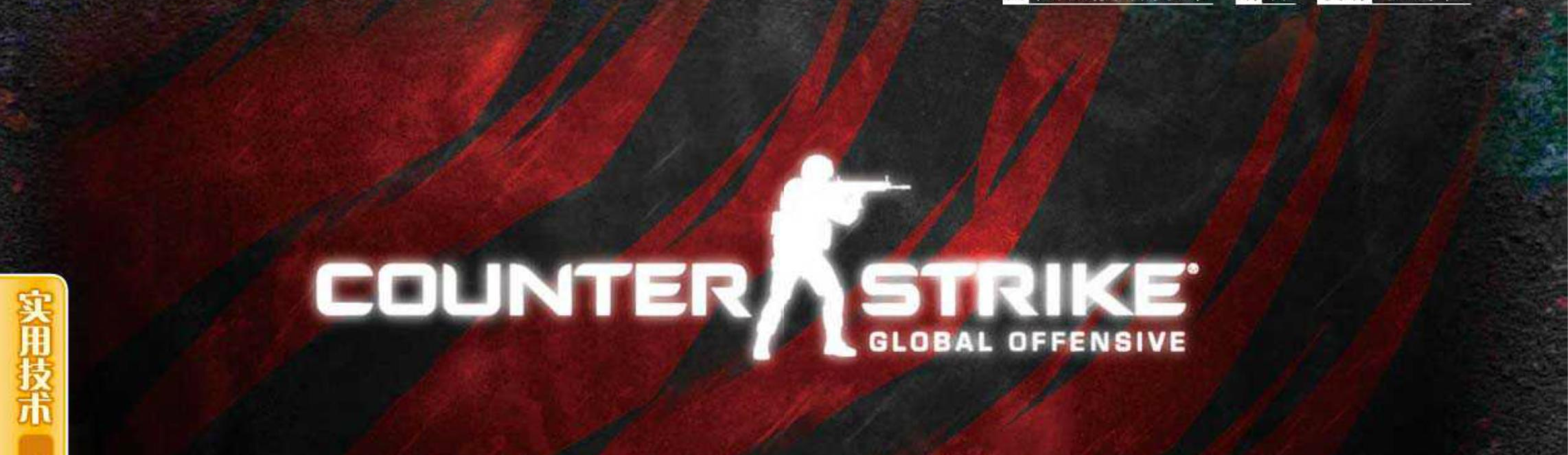
当然，游戏同样支持打单通关，只不过相比双人合作的乐趣来说要差不少，游戏预定在今年万圣节期间提供下载，喜欢这种合作式的动作RPG玩家不妨一试。


▲男女搭配，干活不累，一个开枪，一个分赃。


▲本作的出现令各位爱好合作游戏的玩家心中燃起新的斗志。


▲在丛林中的遭遇战，各种传说中的怪物向玩家袭来。

文 阳光成员 油炒尖米 编 铃 美编 心の永恒



“《反恐精英》系列”在射击游戏，特别是主视角射击游戏中的地位毋庸置疑，这个由《半条命》衍生出来的纯竞技射击游戏在2000年一推出，瞬间红遍大江南北，几乎达到无人不知无人不晓的地步。时至今日，在“《使命召唤》系列”及“《战地》系列”等一众高成本射击大作的“阴影”笼罩下，该系列仍然以其超高的可玩性在射击游戏领域中占有一席之地。8月21日，这个系列的最新作《反恐精英 全球攻势》（简称《CS GO》）正式登陆次世代家用机，标志着“《CS》系列”也终于迈进了“次世代”。而且，游戏有全中文的版本！那么，马上来看看次世代的《CS GO》是一个什么样的游戏吧！

反恐精英 全球攻势	Valve		主视角射击
多机种	Counter-Strike: Global Offensive		美版
	2012年8月21日	1～10人	14.99美元/1200MSP
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

系统介绍

操作指南

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整方向 / 移动准星
R1/RT	开火
R2/RB	180度转身
R3/RS	小刀重击 / 选择开火模式 / 开启瞄准镜
×/A	装填弹药
○/B	跳跃
□/X	使用
△/Y	切换主 / 副武器
L2/LB	下蹲
L1/LT	切换爆炸物 / 小刀
十字键↓	丢弃
START	调出菜单
SELECT/BACK	队伍信息

其实游戏里还有很多方便的预设动作是还没有设置按键的，例如“切换到上次使用的武器”，“走路”等等，玩家可以在设定里按照自己的喜好习惯把这些动作分配到还没有派上用场的按键上，只要合理地设置键位，绝对会大大提高激战中的生存几率。另外要特别说一下的是，设置中还包含了“外置键鼠”，“PS MOVE”及“MOVE狙击枪配件”（后两项仅PS3版有）的个性设定，以方便使用不同装备游玩的玩家。





基本界面介绍

1：当前所在位置
2：小地图
3：队伍成员状态，游戏时间，胜败比
4：持有金额
5：生命值与护甲值
6：所有装备及弹药数
7：实时战况报告

游戏模式

虽然本作主要是线上对战，但是同样有“与电脑玩家进行离线游戏”及“武器训练课程”的选项，电脑的难度等级可以调整，建议新手们最好在网上对战之前稍微在离线模式练习一下。说到本作的“电脑玩家”，不得不提的是，因为本作规定是“5对5”的对战，线上游玩的时候如果房间里玩家人数不足，系统会用电脑玩家去“充数”确保每一场对战都是5对5。如果玩家死亡后同队中还有一个或以上电脑玩家在场，那么玩家是可以马上选定其中一个进行“附身”，操控它继续比赛，在它的名字旁边会有“由××操控”的标示，只要队伍中还有电脑玩家存在，你就可以马上选定然后附身，这个设定使得游戏的节奏快了很多。



游戏一共包含了4种比赛模式：“经典休闲”，“经典竞技”，“军备竞赛”，“爆破”。

“经典竞技”：这个模式大家再熟悉不过了，就是CS最传统的玩法，这里不再多说。



▲画面左边小地图下方的4个小人图标表明4名人质还没有被救出。

“经典休闲”：这个模式中，自动为所有人配备防弹衣，关闭队友碰撞及队友伤害，允许游戏过程中玩家跨队聊天，实现真正的“随便玩玩”。

© 2012 Valve Corporation, all rights reserved. Valve, the Valve logo, Source, the Source logo, Steam, the Steam logo, Counter-Strike, and the Counter-Strike logo are trademarks and/or registered trademarks of the Valve Corporation.

“军备竞赛”:这个模式与《战地 3》的“枪神”模式相似,玩家不能购买武器,只能通过击杀敌人来取得武器,每一局一共有 26 种武器,谁最快从第一把武器更换到最后一把武器并击杀敌人便获胜,玩家阵亡后可以立刻重生,而且这个模式的地图都非常小,所以是游戏节奏最快的模式。



▲新地图“Shoots”是专门为“军备竞赛”模式而设计的。

“爆破”:同样是依靠击杀敌人获得新武器,但与“军备竞赛”不同的是,所获得的新武器只有在下一轮开始的时候才能使用,如果玩家能连杀敌人还能获得手榴弹或者闪光弹等作为奖励。这个模式的胜利条件除了全歼敌人外,还有引爆/拆除炸弹,所以可以称得上是“经典竞技”与“军备竞赛”的结合。





新增要素介绍

新装备

本作加入了不少在以前的 CS 里从未出现过,但是却非常实用的武器装备,活用这些新装备能帮助玩家提高生存几率,更从容地猎杀对手。



爆炸物:本作新增了“燃烧弹”和“诱敌弹”两种新爆炸物,燃烧弹的主要效果是点燃一定范围的地面,给碰到火焰的玩家造成伤害,它的主要作用并不是杀伤对手,而是延缓对手前进速度或者封锁对方的进攻路线,属于防守向的装备。诱敌弹则非常有趣,它被投掷出去的时候会发出像枪声一样的噪音,并且在敌方的小地图上会显示出和“敌人”一模一样的标志,从而误导对手。诱敌弹所发出的“枪声”为投掷者所持有的最大威力枪支的枪声,如果你只有手枪,那么诱敌弹的声音就是手枪的声音,如果你有步枪,那么诱敌弹就会发出步枪声音。

新枪支:与其说是“新”枪,不如说是“替换”更加准确。各种枪种都有新品种加入,但是去掉了一些经典的枪款,例如大名鼎鼎的冲锋枪 MP5 被去掉,取而代之的是最近很受欢迎的 MP7,有一些超经典的枪款则升级成了最新型号,例如 M4A1 步枪升级成 M4A4,另外,去掉了“霰弹枪”这一分类,并将霰弹枪和轻机枪合并为“重武器”类。最后,还加入了一支特别的“电击枪”,此枪并不属于任何枪种,只有一发子弹,但是近距离能秒杀对方,购买之后与小刀及爆炸物处于同一栏中。

新地图与新细节



本作的地图几乎都是全新的,仅保留 8 张经过重制和高清化的经典地图,它们是:Dust、Dust2、Aztec、Nuke、Inferno、Italy、Office 和 Train。这些经典地图都重新布置了细节,所以玩家并不能完全照搬以前的战法与走位。



▲超经典的地图“Dust2”经过重制,魅力不减当年。

游戏中还有很多的细节都做了调整和优化,例如枪支的后助力,手榴弹的爆炸范围及伤害,烟雾弹的效果等等,限于篇幅这里就不一一介绍了,最后还有一点:战斗中如果你连杀某一个对手几次,系统就会判断你“压制”该对手,相反如果被同一个人连杀,就会判断你为“被压制”,这个与奖杯和成就的获得有关。

小细节 | 游戏中安装 C4 时输入的密码是“7355608”,有什么特殊的含义呢?

狙击枪的平衡性调整

本作对狙击枪最大的调整在于,如果玩家在打开瞄准镜的情况下移动,镜头会变得模糊而且晃动得比较厉害,跳的时候镜头虽然有点模糊但是不会晃动,所以“跳狙”还是可以实现的,只是用摇杆来实施可能有点难度,而“甩狙”就更难了,所以建议使用狙击枪射击的那一刻尽量不要移动,不然更难命中目标。


▲静止时,十字线清晰可见。

奖杯神作 VS 成就地狱

本作的成就与奖杯的设置有着天壤之别,对于 PS3 玩家来说,本作是“奖杯神作”,仅需 5 小时左右即可白金,但是对于成就饭来说这个游戏就是“地狱”!想要全成就的话至少要 500 个小时!而且总共也只有 400 点成就,所以如果你是成就饭,又想玩玩这款游戏,请做好心理准备。幸好本作的一些成就和奖杯可以在离线模式下用低难度的电脑玩家来刷,下面会列出所有奖杯和成就,供玩家参考。

奖杯

奖杯名		级别
CS:GO 白金奖杯	白金	获得此奖杯以外的所有奖杯
射下他们的裤子	铜	击杀一名正在更换弹匣的敌人
干掉你!	铜	在军刀战中获胜
谍对谍	铜	使用自己的狙击枪击杀一名正在打开狙击镜的敌人
猎兔季节	银	击杀一名身在半空的敌人
仙弹妙药	银	使用弹匣中最后一发子弹击杀敌人(狙击枪和电击枪除外)
盲目的愤怒	银	因中闪光弹而失明的情况下击杀一名敌人
爆炸遗嘱	银	捡起队友掉落的炸弹并成功设置,赢得该回合
重生就绪	银	在“军备竞赛”模式中,在重生保护时间结束后以第一发子弹击杀敌人
势如破竹	银	在单一回合击杀 4 名敌人
清道夫	金	在经典模式中单一回合内击杀 5 名敌人
牧羊人之死	金	在不伤害人质的情况下击杀引领人质的敌人
第一滴血!	金	在“军备竞赛”或“爆破”模式中全场第一个击杀敌人
依然安在	金	在“军备竞赛”或“爆破”模式中在低于 10 点生命值的情况下存活超过 30 秒
拒绝!	金	在“军备竞赛”模式中击杀一名达到“黄金军刀”阶级的玩家
叛乱者	金	击杀一名压制你的敌人
累犯	金	压制一名敌人
一杀再杀	金	击杀一名已被你压制的敌人
狂暴!	金	在“军备竞赛”模式中,一次不死并赢得比赛

成就

成就名	点数	取得条件
God of War	70	累计击杀 10000 个敌人
Awardist	60	获得 100 个奖励勋章
Points in Your Favor	15	累计对对手造成 2500 点的伤害
War Bonds	20	累计获得 50000 金钱
Rampage	20	一次都没有阵亡地赢得一局“军备竞赛”
Battle Sight Zero	30	累计以爆头击杀对手 250 次
Clean Sweep	60	在自己小队中没有一人受到伤害的情况下歼灭敌方小队
Repeat Offender	20	压制一名敌人
Expert Marksman	25	用每种武器各杀一人
Magic Bullet	10	用弹匣里的最后一发子弹击杀敌人(狙击枪和电击枪除外)
First Things First	30	在线上“爆破”模式中,在炸弹被设置之前一个人歼灭整个恐怖分子小队
King of the Kill	40	累计在“爆破”和“军备竞赛”中完成 5000 场比赛



2012 年无疑是格斗游戏年，很久都没有看到格斗游戏呈百花齐放之势扎堆推出了。而在这些格斗游戏中最受关注、影响力最强的一个，自然是《铁拳 TT2》。《铁拳 TT2》的全球化做得非常成功，曾专门为中国市场制作了中文街机版，这点是其他格斗游戏都无法企及的。再加上本系列向来上手简单，就算你不是天天在街机厅里对战的“铁匠”，也一样能在单机游戏中找到不俗的乐趣。而且本作相比 PS2 初期那个《铁拳 TT》真可谓是诚意十足，除了角色更多，这次家用机版还专门为每个角色都制作了结局动画，还有可以无限对战下去的网络模式，另外成就 / 奖杯也不难。《铁拳 TT2》真可谓是满足所有水平玩家、所有玩家需求的集大成之作！限于时间关系，本文将注重系统的解说、家用机原创要素详解以及全成就 / 白金指南，希望能够帮到每一个家用机版玩家。

文 纱迦 美编 心の永恒

铁拳TT2		NBGI	格斗
多机种	Tekken Tag Tournament 2		日版
	2012年9月14日	1～2人	7980日元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：12岁以上

基础操作

在动笔写这篇攻略之前，笔者先看了一下 5 代的攻略文本，发现光是系统部分就有 13000 字之多。《铁拳 TT2》继承的是 6 代的系统，本身就比 5 代要更复杂，而这次更是又追加了组队系统，如果还按之前那种写法的话势必要大幅增加篇幅。有鉴于此，本文在系统方面将会尽量简写。对本系列完全没有了解的朋友可以先去 FIGHT LAB 这个模式，这个模式包含了一定的教学课程。如果是系列老玩家，不妨直接跳过本节。

键位说明

“《铁拳》系列”的四键操作系统是极具特色的，上两键为拳、下两键为脚，且分为左拳、右拳，左脚、右脚。关于键位的文字表述，目前主要有两种，国内论坛的主流方法是用 udfb 表示方向，用 1234 来表示拳脚；日本方面则是以电脑小键盘数字表示方向，LRPK 来表示拳脚。由于实际游戏中也采用

效果	简称
左拳	LP
右拳	RP
左脚	LK
右脚	RK
换人	TAG
双拳	LP+RP
双脚	LK+RK



LRPK 的写法，本文将采用后一种文字表述方法。

众所周知，《铁拳》采用的是独特的左右拳脚按键系统，让招式指令的输入更加直观。本作则是追加了一个 TAG 键，专门用来使用换人相关的技巧。游戏的练习模式收录了所有角色的全技表，并附有 7 条推荐连续技，对于初学者来说是非常体贴的。

关于移动

操作	行动
6	前进
4	后退 / 站立防御
66	急进
66 长按	跑动
44	急退
8 长按	垂直跳
7	向后跳跃
9	前方小跳
9 长按	前方大跳
2 长按	下蹲
1	下蹲 / 蹲下防御
3	蹲下前进
8 短按	横移动(画面内)
88 长按	横向走动(画面内)
2 短按	横移动(画面外)
22 长按	横向走动(画面外)

在对战中移动是相当重要的，虽然《铁拳》并不能像《灵魂能力》那样自由进行八方移动，但同样拥有丰富的移动技巧。特定角色还有专用特殊步法，如著名的风神步。

横移动的效果是躲过对方的直线技，而游戏中专门设计了克制横移的追尾技，这种招式有一个专门的标识 ，非常贴心。不过就算是面对没有这种标识的招式，如果玩家横移动启动过晚，或是幅度不够，一样有可能被打中。

©2012 コ－エ－テクモゲ－ムス All rights reserved.

跑动攻击

跑动后可以使用6种共通的攻击动作，这也是是系列一直都有的特色。在使用吹飞技将对手打远之后使用跑动攻击是常识，不过对手亦可使用快速发生的技巧或无敌技来反击。

①前冲飞腿：跑动中LK

判定为中段，不需要很远的跑动距离便可使用。部分女性角色使用后会倒地。

②将对手扑倒：跑动3步以上

不能防御，扑倒后可以用双拳交替追打5下，部分角色有特殊的追加指令。



③前冲滑铲：跑动3步以上RK

判定为下段，使出后己方会倒地，命中后会对手不能受身，双方位置会交换。

④双拳飞扑：跑动3步以上LP+RP

判定为中段，判定时间长，可令对手的防御崩坏，此后迅速攻击能让对手浮空。

⑤踩踏对手：跑动4步以上（对手倒地时）

倒地追加技，攻击力低，安定性高，对手横向翻滚时机掌握得好的话可回避。

⑥无敌撞击：跑动4步以上（对手未倒地）

防御不能，攻击力高，判定发生后无敌，且不能侧闪回避，非常强力。

起身相关

有句古话叫未学打人，先学挨打。防御是人人都会的，但如何起身是很关键的一门学问，因为本系列中只要是具有较低攻击判定的招式都具备对地效果，新手常犯的错误就是“一倒地便起不来了”。倒地的姿势一共有4种，分别是脚靠近对手·脸朝上、脚靠近对手·脸朝下、头靠近对手·脸朝上、头靠近对手·脸朝下。不同的状态下起身也有些许不同。

游戏中的起身方式有4种，分别如下：

①原地起身：8

最快的起身动作，利于防御，但不能使用起身攻击，一般来说起身后都会优先考虑下防。

②横转（内／外）:LP/2LP

横向翻滚，之后会自动起身，主要用来回避对手的直线系追打，比较常用。

③前转／后转：6/4

前后翻滚，虽可较大改变双方距离，但却是最不安定的起身方式，而且有几率被对手直接浮空。

④不起身：2

一般在横转之后使用，可保持倒地状态，令对手的一些压制攻击落空，也可以避免受身取攻击。

起身攻击有5种，不过部分起身攻击有限定的倒地姿势。起身攻击虽然能转守为攻，但被对手猜到后会有较大风险。

①起身中段脚：RK

②起身下段脚：LK

③下段小踢：2LK/2RK

④双脚飞踢：4LK+RK

⑤双拳飞扑：前转或后转中LP+RP



受身

在受到攻击倒地的瞬间输入特定指令后，以最快速度起身，以避免对手倒地压制，这就是受身。同样是极其重要的防御手段。游戏中也存在着不能受身的招式，此外还有不受身就会追加伤害的招式。

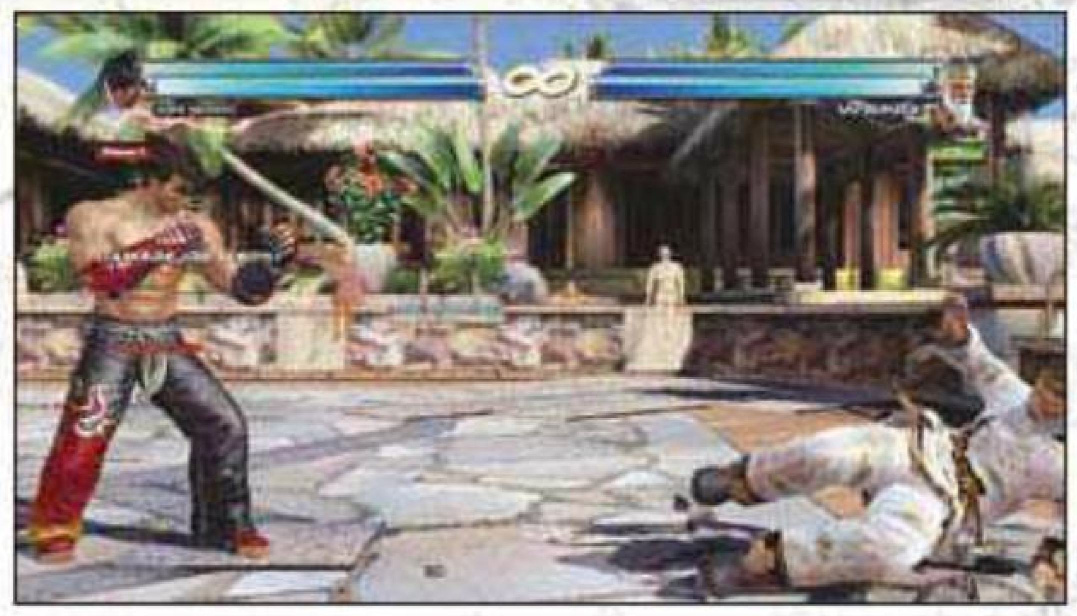
①横转受身：任意拳脚键

拳键为向画面内侧翻滚，脚键为向画面外侧翻滚。由于受身过程中有无敌时间，所以算得上是最安定的受身方式。

②后转受身：方向4要素

着地后向后翻滚，可拉开与对手之间的距离。但是滚动过程中受到攻击会被浮空，而站起时会有较长的行动不能时间。

③鲤鱼打挺：方向6要素



脚靠近对手且脸朝上倒地时才能使用的受身方式。跃起时是有攻击判定的，不过威力低且被防有确反。

④壁后受身：任意拳脚键

在撞墙壁后倒地瞬间输入指令，性能与横转受身相同。由于背靠墙壁，因此用横转以外的方式起身是相当危险的，有可能被连续追打。

投技相关

投技具有防御不能的特性，不过可以被拆掉，而且无法命中蹲下的对手。每个角色都有左投（LP+LK）和右投（RP+RK）两种普通投，在普通投指令的基础上输入6，可以增加投技距离，但发生变慢。左投可用LP拆掉，右投可用RP拆掉。使用投技命中对手侧面时即为侧面投。拆技方法是左侧投按LP，右侧投按RP。用投技命中对手背面时即为背面投，背投威力大，而且有不能拆解。

每个角色还有数量不等的指令投，指令投有固定的拆解方法，除了LP、RP外还有需要输入LP+RP才能拆解的指令投。此外部分角色还拥有下段投、倒地投、空中投，下段投和倒地投可以拆解，而空中投无法拆解。

返技和裁技

返技与裁技都是化解对手打击技的手段，只不过返技的效果是直接给对手造成伤害，而裁技的特性是破坏对手的体势，令其出现破绽。

返技的操作为←LP+LK或←RP+RK，不过不是所有角色都有返技。返技有失败动作的设定，因此不能乱用，而且返技的适用范围也限制，一般来说只对上中段攻击有效，部分角色更是限定于特定的拳脚，此外还有不怕返技的招式，这些都需要在实战中掌握。

裁技可以分为两种，上中段的裁技和返技一样，是只属于部分角色的技巧，而且效果也大不相同。下段裁则是全员共通的技巧，方法是在对手使出下段打击技或特殊中段技命中的瞬间输入3。下段裁成功之后会令对手进入崩地状态，之后可以追打。下段裁没有失败动作，但持续时间很短，而且也存在着不能裁的招式。

空中COMBO

空中COMBO可以说是《铁拳》的最大魅力。一般来说空中COMBO的构成如下所述：

浮空技→空中追打→崩地技→地面追打。

浮空技方面，一般来说都是3RP、9RK，部分下段技和指令技也具备浮空效果。崩地技是6代加入的新系统，这回游戏的出招表中将崩地技做出了特殊标记✅，让人一看便知，非常直观。崩地后对手并非处于倒地状态，即使用一些发生慢的上段技也可以命中，不过一次COMBO中最多只能出现一次崩地，所以想通过反复崩地来形成无限连是不可能的。此外，通过场地破坏、墙壁破坏、阳台破坏一样可以达成崩地效果，不要放弃追击的机会。





实用技术

攻略透解

TAG系统

《铁拳TT2》的特征就是采用了两人组队制，这也是标题中TAG一词的含义。两人组队制的引入带给游戏更多的变数，也带来了更大的乐趣。和《铁拳TT》相比，这回游戏的TAG系统有了很大改变，可以说是非常深奥了。下面就让我们来看看吧！

基本规则

本作虽然采用了两人组队制，但事实上也可以只选择一名角色出战。这样就有可能出现1对1、1对2、2对2的情况。

两人组队的好处在于可以使用TAG系统，被换下去的角色可以恢复体力（仅限红色部分）。不过对于不太会用TAG系统的人来说，换人时很有可能受到追打，TAG连续技也派不上很大用场。一人出战的好处在于会拥有较多的体力，攻击力也会增加，此外也可以恢复红色的体力部分，不过TAG系统自然是无法发动的。如果是1对1的情况，则不会出现体力回复的情况。

不管是几对几，只要场上有任意一方的体力被打空，当局就算失败，即使未上场角色的体力全满也没有用。如果是时间结束后双方仍未分出胜负，则会计算双方的体力平均值来选出胜者。

关于换人



本作最简单的换人方法就是按TAG键，在背后没有墙壁的情况下，按下TAG键后场上的角色会往后退，场下的队友会跑步上场。在这个过程中输入666RK可以使出换人铲击，按666LP+RP可以使出双拳飞扑。在背后有墙壁的情况下，两名队友会跳出场内场外的方式完成换人。在场上角色倒地或受身时也可以直接按TAG键换人，而不用先站起来再换。

不过直接换人的风险相当大，从退场到上场的整个过程中两名角色完全处于不能防御的状态，而且受到攻击时有可能出现两人一起挨打的情况。所以在体力不多又受到对手压迫时不要急于换人，设法在有利状态下换人才是正途。另外游戏中也加入了比较安全的换人方式即援护换人（TAG CRUSH），其发动方式为场上角色倒地或处于可受身状态时输入RP+TAG，之后场下队友会进行援护攻击并换下场上角色，不过援护换人有一个限定条件，那就是场下队友必须处于愤怒状态（即体力槽外框发红，攻击力会上升）。另外发动援护换人后会导致红色体力槽消失，可谓有得必有失。

攻击换人

部分攻击命中对手后按TAG键，就可以在招式结束后实现换人，从而形成TAG COMBO。这种支持攻击换人的招式，在招式表中有特殊标记⇆。攻击换人的好处自然是可以换人使用连续技，不过需要注意的是指令必须一口气输入而不能目押，只是如果招式落空或被对手防住的话是换不了人的，所以完全可以一口气输入指令。

另外同时输入RP+TAG可以使出组合投，组合投的性能与普通投类似，成功之后会自动换人，拆投则是按RP。此外如果采用特定组合，在特定的投技后面立刻追加输入TAG键，就可以使出华丽的限定组合投。例：三岛一八和风间仁组合，三岛一八66LP+RP→TAG。

不管是哪种攻击换人，只要成功命中就可以削减对手的红色体力槽，也就是降低其体力回复的上限，因此在实战中效果显著。

TAG ASSAULT



如果在以崩地技命中空中的对手时输入TAG键，则可以使用TAG ASSAULT，效果与攻击换人类似。只不过在TAG ASSAULT发动时按住TAG键不放的话，换上来的角色会闪着白光自动追加一次攻击，这被称为自动援护，对于还未熟练掌握TAG COMBO的人来说是比较省心的。此外还有名为DIRECT TAG ASSAULT的技巧，发动方法为LP+RP+TAG，发动后只要命中就会自动换人，之后按住TAG键也可以让换上来的队友进行自动援护。

TAG ASSAULT的好处是会比通常的空中COMBO和换人COMBO威力大，但不具备削减色红色体力槽的效果。而且使用TAG ASSAULT会削减攻击方的红色体力槽，而被攻击方的场下角色会进入愤怒状态。可以说是一柄双刃剑。

GREAT COMBO

GREAT COMBO是指由特定组合的特定动作派生出来的连续技。由于既限定角色，又限定起手招，所以实用不高，不过个个都很华丽，也算是充分体现本作组队战精髓的系统。另外也关系到一个成就/奖杯。

这里举一个简单的例子：白头山和花郎组合，白头山8LK+RK→TAG→花郎LK RK LK→对手空中时LK+RK。注意最后的LK+RK是JF技，也就是说对时机有要求。

单机要素

本作单机模式的可玩性不低，不过大部分乐趣还是来自于修炼，纯粹的原创模式只有FIGHT LAB这一个，下面会单独解说。这次各角色的装备道具大部分都需要使用该角色才能打出来，商店里只会出售一小部分，由此可见要想收齐全部要素所花的时间必定的天文数字。

模式简介

在标题画面下选择OFFLINE MODE就会看到8个离线模式，下面就简单介绍一下。

ARCADE BATTLE：街机模式。虽然没有剧情，但是完成之后会出现结局动画，极其厚道。注意结局是由玩家第一个选择的角色来决定的，因此可以采用一老带一新的方式来快速打出全结局。另外街机模式和GHOST模式一样，成绩是计入总战绩之中的。

GHOST BATTLE：幽灵模式。这个模式是用来挑战虚拟CPU对手的，每一场结束之后会出现3个对手供选择。玩家所遇到的对手的强度根据自己队伍中段位最高的角色而定。在选择对手时会出现有着金色面板的对手，只要战胜这种对手就可以获得金宝箱，里面既可能是使用角色的装备道具，也可能是某个角色的结局动画。相信对于每个玩家来说这都是最杀时间的一个模式。



VS BATTLE：对战模式。

TEAM BATTLE：组队模式。

TIME ATTACK：时间挑战模式。

SURVIVAL：生存模式。

PRACTICE：练习模式。

PAIR PLAY：搭档模式。和对战模式的区别在于这个模式可以实现四打，即四名玩家各控制一名角色进行2对2的较量。

装备道具

标题画面下选择CUSTOMIZE就可以为你的角色进行打扮。进入之后会出现4个选项：

CHARACTER：更换角色。

ITEM EQUIP：装备道具。

ITEM BY：购买道具。

TAG PRESET：登录默认组合。登录后可以直接在选人画面中按△/Y键来调出自己保存的组合。



本作中各角色的装备道具大部分都是需要在GHOST BATTLE中依靠战胜金色面板对手后出现的金宝箱来获得的，在商店中只能购买小部分。对于全角色共通的装备道具来说，只要玩家获得之后，所有角色都可以装备。各角色专用的装备道具也可以从金宝箱中获得，不过完全随机，要想全部收齐需要耗费大量时间。不过这次可自定义的内容非常丰富，光是选人面板每人就有6种之多，令人异常满意。

LUCKY BOX

幸运箱（LUCKY BOX）是一种随机奖励，当玩家结束第9场比赛后在下一场就会第一次遇到幸运箱，之后每隔40场就会再出现一次，即按9、49、89、129的规律出现。幸运箱虽然出现条件固定，但奖励内容随机。除了会奖励普通宝箱里的一切内容外，还会奖励巨额金钱或是连续出现幸运箱。和街机版的情况一样，一次最多会同时出现10个幸运箱。得到BONUS时可在下场比赛时继续拿到幸运箱，特征是画面下方会不断闪动红条，笔者连续出现幸运箱的次数曾超过20回。

注意只有显示累计胜负场次的比赛才会影响幸运箱出现的时机，不显示累计胜负次数的模式（如对战模式）不算在内。另外比赛场次以总成绩为准，与单个角色的胜负场次无关。

道具技

从6代开始加入道具技虽然实用性不高，但十分欢乐，所以一直被继承了下来。要想使用道具技，首先需要获得特定道具，这就要求玩家去挑战GHOST BATTLE或街机模式。拿到之后再装备上就可以使用了，而且在装备画面中会显示道具技的出法，非常贴心。一般而言都是8LP+RK或8RP+LK。也有一些隐藏的道具技，以后有机会的话再为大家补完。

结局动画



之中，对应角色也是随机的。

在游戏前期建议不断挑战GHOST BATTLE，可以节省大量时间。不过随着解锁的结局动画越来越多，打出新结局动画的几率也会越来越低，如果想快速凑齐建议去街机模式将剩下的打齐。

如前所述，这次打出结局动画的方法有两个。其一是完成街机模式，出现的结局以玩家第一个选择的角色为准，中途失败可以换人。其二是打GHOST BATTLE模式，会随机出现在战胜金色面板对手后出现的金宝箱之中，对应角色也是随机的。

如果想快速打出全结局动画，可在OPTION中将难度调为EASY，将局数调为一局。打出来的结局动画可以在ENDING MOVIE中查看。这里顺便强推德拉贡诺夫的结局。（九老师躺着中枪不解释！）

段位



本作中每名角色一开始的称号是入门生，之后从九级一路往上升到一级，再往上就会获得第一个段位：初段。从初段开始，游戏一共设置了30多个段位，从最低的初段一直到最高的真铁拳神。截止到本文完成日，笔者的三岛一八的记录是347胜/66败，84%的胜率，称号是铁拳霸皇，大家可以参考一下。当玩家升到修罗和铁拳王时会各获得一个成就/称号。单机和联机的段位系统相同，不过是分开计算的。

本作的升级系统与街机类似，低段位打倒高段分并不能拿到很多经验值，只有打倒和自己同段位（或段位接近）的对手才能获得较多的经验值。所以采用铁拳王带入门生的战术并不能加快升级速度，反而会白白增加游戏难度。另外单人获胜时会获得比两人组队时更多的经验值。

要想快速升级，可以在OPTION中将难度调为EASY，将局数调为一局。如此一来无论是街机模式还是GHOST BATTLE模式的难度都会大减。而且只要玩家愿意，可以在败局已定的情况下立刻按START键退出，这样即可避免因失败而损失经验，当然如此一来连胜记录肯定就没了。

由于允许调整难度，所以对电脑专用的赖招是大大的有。这里就向各位新手传授几个对CPU的赖招。首先是三岛一八的螺旋幻魔脚（9RK RK RK RK），这招算是系列的传统赖招了，电脑有很高几率不防。再配合踵切（3RK RK）、闪光烈拳（LP LP RP）、魔神闪焦凶鸣拳（6LP+RP RP）等招就可以应付大部分情况了。其次是恶魔仁，玩过《灵魂能力V》的人应该对那招VS CPU的必杀绝技地狱门还记忆犹新，而这一招在本作中一样吃香。地狱门的指令是横移动中RP，将对手腕浮空后按住8不放。有了这招再配合踵切、闪光烈拳、胴拔（66RP）也可横扫一片了。

下面为大家公布全段位情况。注意要将机器语言调为日文时才能看到汉字名称的段位。

段位	名称
1	初段
2	二段
3	三段
4	高弟
5	师范代
6	免许皆传
7	达人
8	饿狼
9	猛虎
10	狮子
11	飞龙
12	刚拳
13	狂拳
14	烈拳
15	斗拳
16	修罗
17	罗刹

段位	名称
18	罗汉
19	罗将
20	玄武
21	白虎
22	青龙
23	朱雀
24	风神
25	雷神
26	鬼神
27	魔神
28	斗神
29	拳王
30	铁拳王
31	铁拳霸皇
32	铁拳神
100	真铁拳神

FIGHT LAB全攻略

每代《铁拳》必定有一个乱七八糟的模式，这回便是FIGHT LAB。在这个模式中李超狼妄图制造出一台可以抗衡世界高手的战斗机器人，而玩家的任务就是要控制机器人学习各种战斗能力。这个模式可以看作是教学模式，建议各位先来挑战。

概要



玩家在FIGHT LAB模式中可以培养一个只属于自己的机器人，而这个机器人是可以作为可操作角色使用于其他模式的。机器人的每个招式都可以自由设定，所有角色的招式都可以选，但并不是每一招都可以自由选择。在这个模式中选择COMBAT TUNING，就可以自由登录机器人的招式，不过只能选择游戏中列出的招式，另外相同指令的招式只能保留一个。玩家最多可以保留4套方案，具体可以在COMBOT MEMORY中选择。

机器人的招式被大致分为LP、RP、LK、RK、LP+RP、LK+RK、左投、右投这8大类。一开始机器人只具备一些基本招式，其他招式都需要花钱购买。不过需要注意的是，FIGHT LAB模式的金钱是专用的，与用来购买装备道具的金钱不一样。所以有可能出现外面的钱都三四千万了，但仍买不起机器人招式的情况。

除了花钱购买的招式外，在FIGHT LAB模式的剧情五大章的BOSS战中拿到高评价也可以获得部分招式。这种招式都是各角色的代表技，非常强力。其中第一、二、四章各有4个招式，第三、五章各有8个招式。不过每一章的招式中只能同时选择一个，哪怕指令不冲突也不能同时选择多个（第三、五章可以选择两个）。BOSS的评价分为SABC四个级别，要想获得全部招式就必须拿到S级。

S级攻略

本作有一个成就/奖杯是要求解锁FIGHT LAB的全部要素，这就要求玩家买完全部的招式，并在每一章的BOSS战中都拿到S级评价。对于新手来说还是比较麻烦的。下面就把笔者的方法与大家分享一下。

S级评价全看分数，主要得分项分为3条，用时、剩余体力和特别加分。特别加分比较麻烦，因为游戏中未明说，不过如果前两项都获得最高分的话就有20万，如此一来离S级要求就不远了。



第一章



本章特别加分条件不明，有时特别加分能够拿到5万分，如此一来就算受到轻伤也能到S级。笔者的S级成绩是23万。

在挑战本章之前，强烈建议先去购买袋鼠的1LP+RP这招。这一招的效果是一个弧形的低跳，正好用来躲障碍物。

面对第一个对手时，开场就一个袋鼠跳，之后往前走两步再横移动，就可以躲开扔过来的炸弹。接下来用袋鼠跳跳过炸弹，就可以近身了。

第二个对手一开场会放一只鸡，只要先往前走几步再提前起跳即可躲开。之后往前走两步一跳就能近身。

第三个对手一开场会扔一个东西，只要防住即可，接下来先用横移动来到炸弹群之间，再以袋鼠跳近身即可。

第二章

玩家需要根据钢杰克身上的标识来作出相应的打击动作，其中颜色代表段位，红为上段、蓝为下段、黄为中段，手掌代表拳技，脚掌代表腿技，圆圈表示拳脚皆可，回旋标志代表追尾技。如果玩家感觉不能第一时间反应过来，可以待钢杰克身上的打击标识出现后按START暂停慢慢思考。

这一章的时间会比较紧张，玩家需要用一些大威力单发技，否则就算每次都在第一时间作出反应也来不及。笔者装备了钢杰克的7LP+RP，此技为大威力的上段追尾拳技，虽然能将对手击倒，但标识出现的时间不会变慢，所以可放心信赖。



前两个对手应该没有什么问题，只要看得准按得准就行，第三个对手会进行反击，同时需要打击上中下三段。这里建议是用一些快招骚扰，因为对手的反击前有明显征兆，防御是一定来得及的。不过如果遇到出招很快的道具技（导弹突击）就比较麻烦，幸好只挨一下的话问题不大。笔者的S级成绩是22万。

第三章

比较麻烦的一关。本关考验玩家的确反本领，由于仅有确反的第一下攻击有伤害，笔者这里采用的是机器人的默认招式。

第一个对手：史蒂夫的3LP+RP可以用RP确反，9RK可以用RP确反，阿莉莎的3LK LK可以用起身RK确反。

第二个对手：增加了三岛家的66LP+RP指令投，比较麻烦。建议玩家始终退后保持距离，这样中投技的风险会下降。

第三个对手：增加了三岛平八的3LP RP，可以用起身RK确反。

总的来说只要小心投技，无伤通过不是问题，但如果不能做到每下都确实反击到，会比较浪费时间。而且每战胜一名对手后都要进入迷你游戏环节，玩法是转动十字键增加力度，再按任一拳脚键决定。玩家需要将光标正好停在黄色区域才能投出很远的距离，而特别加分就和这个有关。笔者感觉三次投掷每次都在750米以上时至少可以拿到3万分的特别加分。三次迷你游戏的难度会逐渐增加，如果第一次就没成功不如直接重来算了。笔者的S级记录是24万分。

第四章

个人认为这是最简单的一关。本关的要求是只有浮空后才能给对手造成伤害，不过玩家可以在一次连续技中使用三次崩地技。从本关开始敌人会使用起身攻击，为追求无伤建议是在其倒地后保持距离。

第一个对手一开场会后退扔东西，可以横移动躲掉，也可以直接冲上去打。个人建议是登录史蒂夫的3LP+RP和风间飞鸟的6RP，一个追打一个浮空，非常有效，其他招式可以自由选择。除了第一个对手外，剩下两个对手反而简单，只要开场就6RP就可以直接浮空，倒地后拉开距离，待其起身后继续6RP。后面两个对手甚至可以待其起身瞬间连用6RP，轻松形成无限连。笔者S级的记录是22万分。

顺带一提的是本关也是最容易赚钱的关卡，1分钟可以赚4万多FIGHT LAB用的货币以及近20万的金钱。



第五章

本关的目的是考察玩家的换人技巧。注意事项与前一关差不多，招式同样建议上面那两招。基本上三场战斗都可以直接6RP抢攻，连续技结束后待其起身时拉开距离，然后继续6RP浮空换人即可。

第一场的对手是鲍勃，必须用TAG COMBO。可以直接6RP浮空然后立刻换人连，当HP减到一半后鲍勃会丧失还手能力，这时需要用TAG ASSAULT，直接崩地技（默认的杰茜4LP就不错）后换人或用LP+RP+TAG均可，如果多使用自动援护有特别加分可拿。

第二场的对手是严龙，必须用TAG ASSAULT，推荐开场就6RP浮空，然后崩地接TAG ASSAULT。半血之后再次进入挨打不还手的状态，继续用TAG ASSAULT扁之。

第三场的豪鬼更强，不过依然是6RP开场完封。而且这一场不限攻击方式，只要是换人造成伤害皆可。剩下1/3血时进入不还手状态，轻松扁之。



成就/奖杯

本作称得上是成就/奖杯神作。基本上所有的技巧性单机成就/奖杯均可在练习模式和对战模式中完成，段位和通关成就也不限难度不限局数，真是毫不为难玩家。不过由于有着升到铁拳王这样的耗时成就/奖杯，以及连开三个幸运箱这样的运气成就/奖杯，所以倒也不能说是毫无难度。不过对于《铁拳》老鸟来说，白金绝对是顺手的事儿啦！

日文成就/奖杯名	英文成就/奖杯名	条件	点数/杯别
祝！铁拳人生！	All Hail, Tekken Incarnate!	获得除此以外的全部成就/奖杯	10点/白金
铁拳王降临！	Behold the Tekken Lord!	在单机模式中升到铁拳王（Tekken Lord）段位	45点/金
最高の相棒！	Preeminent Partner	以两人组队的方式初次完成街机模式	15点/铜
孤高の超人！	Solo Warrior	以单人的方式初次完成街机模式	15点/铜
胜ち拔き无双！	Tenacious Fighter	在组队模式中赢3场（可调一队，可双打）	15点/铜
最速神拳！	Super-Speed Fists	在20分钟内完成时间挑战模式	15点/铜
生存确认！	Proof of Your Existence	在生存模式中连赢十场	30点/银
怒涛の特训！	Lead Coach	在练习模式中累计打出1000点伤害	20点/铜
おしゃれの美学！	Touch-Up Artist	初次自定义角色造型	15点/铜
己の旋律！	Dance to Your Own Beat	在TEKKEN TUNES中改变任意场地的背景音乐	15点/铜
感动剧场！	Movie Buff	已解锁40段结局动画	30点/银
コンボット发进！	Combot, On Standby!	打过FIGHT LAB的第一章	15点/铜
コンボット奋斗！	Combot, Move Out!	打过FIGHT LAB的第二章	15点/铜
コンボット激斗！	Combot, Engage!	打过FIGHT LAB的第三章	15点/铜
コンボット死斗！	Combot, Annihilate!	打过FIGHT LAB的第四章	15点/铜
コンボット完成！	Combot, Return to Base!	打过FIGHT LAB的第五章	30点/银
スーパーコンボットDX复活！?	Super Combot DX Complete	解锁FIGHT LAB的全部要素	45点/金
完璧主义！	PERFECT Player	在满血状态下获得一场胜利（可对战）	20点/铜
不屈の精神！	GREAT Gladiator	在重伤状态下（剩余体力不足10%）获得一场胜利（可对战）	30点/银
秘密兵器！?	Secret Weapon	初次使用道具技	15点/铜
恶灵退散！	Who You Gonna Call?	累计击败30个CPU玩家	20点/铜
大富豪！	Bazillionaire	累计获得1000万金钱	30点/银
ラッキー大王！	Fortunate Fighter	连续获得三次幸运箱	30点/银
投げ拔けの达人！	Escape Artist	累计成功拆投10次	15点/铜
返し技の达人！	Dish Best Served Cold	累计成功使用返技3次	15点/铜
追尾の达人！	Stick It to 'Em	累计成功使用追尾攻击10次	15点/铜
捌きの达人！	Below the Belt	累计成功使用3次下段裁	15点/铜
受身の达人！	Oodles of Ukemi	累计成功使用3次受身	15点/铜
コンボ先生！	Insane Juggler	初次打出伤害超过62点的空中COMBO	30点/银
10连コンボ职人！	Flying Butt-Kicker	累计打出3次十连技（请参照出招表中的10连コンボ）	15点/铜
バウンド职人！	The Original Bouncer	累计打出10次崩地COMBO	15点/铜
タッグコンボ职人！	Master of the Tag Combo	累计打出10次TAG COMBO	20点/铜
タッグアサルト职人！	Master of the Tag Assault	累计打出10次TAG ASSAULT	20点/铜
ダイレクトタッグアサルト职人！	Master of the Direct Tag Assault	累计打出3次DIRECT TAG ASSAULT	20点/铜
タッグスロー职人！	Master of the Tag Throw	累计成功使出10次组合投	15点/铜
真の友情！	True Friendship	累计使用3次援护换人	15点/铜
相性拔群！?	The Best of Friends	累计使用3次限定组合投	30点/银
秘技完成！?	Impressive Moves	初次打出GREAT COMBO	30点/银
チェンジ传说！	Fickle Friend	累计换人765次（建议连发手柄挂机）	30点/银
足元注意！	Watch Your Step!	初次破坏地板	15点/铜
薄壁注意！	Renovation Time	初次破坏墙壁	15点/铜
落下注意！	Geronimooo!	初次破坏阳台	15点/铜
危险物返却?	Avoid Flying Heads	拆掉阿莉莎的9LP+RP指令投（用LP+RP解投）	15点/铜
どろんこ绅士！	Doused But Not Out	在Fallen Garden场景中全身被泥浆弄脏	15点/铜
落下美人！	Bad Date	在Eternal Paradise场景中将背景中的美女打落泳池	15点/铜
ハラハラ铁拳！	Be Still My Iron Heart	初次赢得网络排名赛（RANKED MATCH）的胜利	15点/铜
ドキドキ铁拳！	Tug at My Iron Heart Strings	初次赢得网络玩家赛（PLAYER MATCH）的胜利	15点/铜
モリモリ铁拳！	Iron Heartache	累计完成3场网络对战	15点/铜
铁拳黑带！	Tekken Black Belt	在网络模式中升到初段	15点/铜
修罗降临！	Enter the Vanquisher!	在单机模式中升到修罗（Vanquisher）段位	30点/银

文 鞋饿地主・RP&洛克 美编 NINA

Atelier Ayesha アーシャのアトリエ 黄昏の大地の錬金術士



本作是“《工作室》系列”在PS3平台上的第四款作品，游戏的舞台改为黄昏时代，人设也不再由岸田MEL负责，而是换成了不太有名的“左”，为符合时代设定，本作画面呈现出质朴的色彩。除了调合系统外，系列传统的“回合制”战斗也经过大幅修改，令战斗的乐趣变得更为丰富。值得一提的是本作的中文版翻译水准不低，推荐各位尝试。

爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士		Gust	角色扮演
PS3	アーシャのアトリエ ~黄昏の大地の炼金术士~		中国台湾版
	2012年8月23日	1人	1980台币
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

调合篇

本作的调合系统与《亚兰德的炼金术师》三作的变化较大，可以说是焕然一新。在实际调合的过程中需要考虑的问题的方向也会有所不同，下面将分类为读者介绍相关的系统。

调合的基础

素材收集

若要进行调合，素材收集这项工作必不可少。本作的素材主要通过野外采集和商店购买两种方式入手，其中野外采集是收集素材的基本途径。在游戏初期，建议玩家进入一个区域后先采集全部素材，避免出现素材不足的情况。在有一定资金基础后，某些采集不方便的素材可以直接在商店中购买。本作中商店的数量较多，可以购买的素材种类也多，部分商店甚至能够买到只有后期才能采集到的素材。建议各位玩家多多利用本作的商店，会让采集素材轻松不少。

Tips：在装备上采集用眼镜（**コレクトグラス**）之后能够提升采集的效率，建议玩家尽早调合出来。



▲在发光点处便可以采集素材，每采集1个素材消耗0.1天。装备上采集用眼镜后，每采集2个素材消耗0.1天。

炼金术书

要调合物品仅有素材是不够的，还需要获得相关的炼金术书。本作的炼金术书共30本，主要通过从商店购买和宝箱中取得，其余部分为特殊事件获得的。以下列出游戏中炼金术书的取得方式。



中文名	日文名	可习得的菜单	入手方法
祖父的制药笔记	祖父の制药ノート	利洁软膏、臭味袋、有毒的水、晒干药草叶、可燃烧的水、法国面包、白报纸	初期持有
生活与杂货	暮らしと杂货	查科而贴纸、蜡、粗盐、手工陶器、天然榨出油、家用贴布、蜂蜜	在黑猫的散步道购入
传统秘药辞典	传统の秘药辞典	强力敷药、调整体温贴布、秘药・倍速丸、沉默药丸	在白鸦亭购入
饮食与药膳的调和	食事と药膳の调和	碳酸茶、矿物质粉末、脑袋清晰煎药、活化肉体粉末、熟成茶叶、蒸馏水	在黑猫的散步道购入
炼金医学大全	炼金医学大全	病魔退去散、特效精华、一粒大回复锭、药石耳饰、没有针的针筒	在二号馆购入
炼金术的基础	炼金术の基础	卡夫、炎烧、冰精、中和剂・红、中和剂・蓝、中和剂・绿、中和剂・黄	炼金术等级10以后从薇尔贝尔处获得，或者与玛丽翁、琳卡从药草园回来后获得
便利的爆弹	便利なばくだん	结冻水、电导之石、布卡夫、摇晃天国	在二号馆购入
精灵使的书	精灵使いの书	定时炎烧、人工冰精、电导之星、究极炸弹、灼热神酒、合成碳	在二号馆购入
黄昏的因果律	黄昏の因果律	天启之书、黑色日蚀、天元方阵、液态钢铁	黄昏的工房事件后入手
始祖的调合体系	始祖の调合体系	失传的众神灵药、海市蜃楼镜、医用溶液、禁忌的胶囊、转移之翼	优古多拉席尔・花之小径宝箱中
富饶的食衣住	丰かな衣食住	胶质油、记忆的墨水、黏着胶、豆奶、采集篮、书籍印刷用纸、泡泡清洁剂	在黑猫的散步道购入
狩猎生活	狩猎による生活	鞣质皮革、坚固毛线、硬皮革、羽毛饰品、毛皮手套、不会感冒药粉、研磨剂	在黑猫的散步道购入
传说中的魔物们	传说の魔物たち	野兽皮革、骨头粉末、龙鳞徽章、不死鸟手环	在我的店购入
专为贵族的调合	贵族のための调合	热情香水、魔术师用纸、许愿戒指	在白鸦亭购入
水的历史	水の历史	永远的纯水、白油、无限的恩惠之壶	枯朽的遗迹岛宝箱中
面包师傅的诀窍	パン职人の手引き	谷物粉末、丹麦面包、甜馒头、蔬菜汤、工匠专用贴布、黑色粉末	在弗雷多面包店购入

©GUST CO.,LTD. 2012

中文名	日文名	可习得的菜单	入手方法
在家也能做面包	家庭でパン作り	星星面包、乡下面包、酥脆丹麦面包、豆子汤	在弗雷多面包店购入
节日就是要吃面包	祝いの日のパン食	皇家热狗面包、焦糖丹麦面包、微苦马芬、传统面包、黄昏的澄清汤	在弗雷多面包店购入
谷物创造的奇迹	谷物の起こす奇迹	黑色法国面包、热乎乎马芬、金色星星面包、肉包、蔬菜包	在弗雷多面包店购入
吃遍世界	世界食べ步き录	硬石面包、海洋之星、热腾腾法国面包、保存用壶、秘传调味料	在白鸦亭购入
游牧民族的一生	游牧民族の一生	锻制皮革、酿制乳酪、无声之靴	在呼叫牛的铃购入
辉煌的宝石世界	辉く宝石の世界	钢玉、白耀石、金刚玉、金	在二号馆购入
与土共生的炼金术士	土と生きる炼金术士	浓缩肥料、营养剂、丰饶女神的容器、无限滴水壶、黄金蜂蜜	在我的店购入
全国护身符百科	全国お守り百科	不可思议的驱魔环、力量图腾、水晶护身符、神秘护符、素烧护身符	在黑猫的散步道购入
禁书・诺克达尔	禁书ノクトゥール	影子斗篷、缚魂锁链、投影染料、业物砥石	打倒重战型史拉格后入手
牛与生活	うしと生活	乳酪、熟成乳酪、乳膏、松软奶泡、液态奶油、共鸣之铃	在呼叫牛的铃购入
从世界的秘宝开始	世界の秘宝から	山师的骰子、无底的壶、携带材料箱、除魔喷雾	哈利送的
卡夫原书	クラフト原书	玄人砥石、入魂砥石、练磨染料、魔法染料	哈洛斯村废屋的宝箱中
彻底了解玻璃工房	グラス工房の全て	粉状玻璃、玻璃棒、玻璃花冠、钢铁线球、柔软金棒、研磨水晶	玻璃工房遗迹第三回廊宝箱中
香水指南	フレグランスガイド	香精油喷雾、清爽花粉、香包、干燥香草、精神精华、花朵占卜牌	隧道遗迹・干涸水道宝箱中



调合

在达成了以上两个基本条件后，便可以在据点调合物品了。以下将为各位玩家介绍调合过程中涉及的各项知识。

调合技能



调合技能是本作新增加的系统，它分为自动使用和手动使用两种类型。自动技能在调合过程中会自动发动，而手动技能则需要在调合过程中选择使用。由于本作中的基础素材的品质、特性等参数都是固定不变的，要利用相同的素材调合出强力的物品就必须利用到调合技能。调合技能的习得方式与炼金术等级挂钩。下表为各项调合技能的习得等级和作用。

炼金技能一览表

调合技能	日文名称	习得等级	使用类型	消耗CP	效果
深入调合	じっくり调合	10	自动	–	可以自由选择投入素材顺序
发现潜在能力	潜在能力发现	15	自动	–	可以发现一个潜在能力
引出力量	力を引き出す	20	选用	5	投入素材时潜在能力槽提升量增加15
扩张潜在能力	潜在能力扩张	25	自动	–	可以发现三个潜在能力
注入力量	力を注ぐ	25	选用	10	得到投入素材相同的效果，素材不消耗，但是消耗的CP增加
评价点奖励	评价点ボーナス	30	自动	–	评价点越高，物品的性能越好
解放潜在能力	潜在能力解放	30	自动	–	可以发现五个潜在能力
转移力量	力を移す	35	选用	5	将下一个投入素材的潜在能力转移给调合中的物品
熟练者的手腕	熟练者の腕前	40	自动	–	调合技能消耗的CP减半
消除力量	力を打ち消す	45	选用	0	消除一个调合中物品的潜在能力，使用后在投入新素材前无法使用其他选用技能

CP

CP是在调合过程中消耗的Cost点数，在调合过程中每投入一样素材或者使用技能都会消耗CP值。在CP值不够的情况下，即使使用高级的素材也不会将素材的属性值等带入调合的物品中。各位在初期时尽可能多地调合出能够调合的物品，提升炼金术等级增加CP上限，方便制作出强力的攻击和回复类物品。

Tips：基础CP值＝炼金术等级×2，调合出150种物品后CP值上限会增加10，完成后期奇斯和奥迪莉雅的“最后的书物”事件和写完相应日记CP值上限分别会增加5。

特性

本作中的特性与之前作品的特性有非常大的区别。本作的特性主要影响到素材投入过程中的属性槽、潜在能力槽和品质槽的增加量，此外还会影响到投入素材消耗的CP值，最好根据所需要的属性优先将带有有利特性的素材投入。另外，将特定的一些特性同时投入之后两个特性将会合成新的特性，会对之后投入的素材产生影响，合成前请先熟悉特性合成的明细，本作中出现的特性详见本文最后的附表。

属性值与效果



属性值主要影响到道具合成出来的实际效果。本作中大部分调合物品的效果都需要靠属性值达到一定程度才可以发现，如图中所示的碳酸茶，火属性值在30到60之间的效果是让身体温暖，60以上则是让身体燥热；水属性值40以下时的效果为MP回复・弱，40以上是MP回复・中等等。实际上，属性值越高发生的效果不一定越好，玩家需要根据自身的需要进行判断是否选择投入高属性值的素材。

潜在能力

本作的潜在能力充当着前作特性的作用。要让调合出的物品出现潜在能力，必须先将炼金术等级提升至15级。在投入素材的时候潜在能力槽会增长，只要潜在能力槽达到最大便能发现一种潜在能力。炼金术等级35之后还能够利用技能将素材所附带的潜在能力转移到当前调合的物品上，45级后能够习得消除潜在能力的技能。在后期进行调合的时候需要利用这些技能来合成所需要的潜在能力，制作出强力的道具。



调合的流程





调合的流程主要分为三大步骤，分别是调合物品选择、素材选择和素材投入。本作在选择调合物品时与前三作有个很大的区别——炼金术等级低于物品等级时将无法调合，不过同时本作也取消了调合失败的设定。在选完需要调合的物品后需要选择调合的素材。素材分为两大类，一是指定类素材，二是类别素材。指定类素材需要使用特定的素材，类别素材则只需要选择该类型的素材即可。其中类型素材往往是后期调合强力物品时所必须的中继产物，强力建议各位了解各种调合物品的素材类型，为制作强力道具打好基础。在素材选择完成后，需要选择投入素材的数量。本作中在合成大部分物品时，投入素材可以调合出多个物品，投入素材越多，最终调合成品的补正数量越多，在调和大量物品时非常有用。

完成素材选择后，接下来需要完成

素材投入。在炼金术等级低于10时由于没有习得技能，不能够选择素材投入的顺序，此时按○键自动调和便是。在习得炼金技能后在投入素材时可以通过与技能搭配来达成更好的效果，素材选择和技能选择之间的切换可以通过方向键的←键和→键来实现。



装备制作

本作制作武器、防具主要分为两个部分，一是刷装备，二是调合出对应的砥石和染料。其中各种装备主要通过刷斯拉格的掉落来获得。这些装备中往往带有未鉴定的潜在能力，需要使用砥石和染料来鉴定这些潜在能力。随着流程的推进，到中后期玩家便能够调合出高级的砥石和染料，这些砥石和染料可以将特性部分转移到被鉴定的装备上，因此在后期制作强力装备的时候需要考虑投入砥石、染料的材料，将强力的潜在能力添加到武器上去，饰品和探索类装备则是直接通过调合进行制作。



要制作最强的装备前，建议先把炼金术等级提升到50，且完成150种物品调合的课题和最后的书物事件，让CP值达到120。在达到这个条件后便可以开始调合了。首先要选择具体所需要的潜在能力。在这里笔者建议玩家选择技能强化LV3、赤云之力、全能力+6、HP+25和攻击力+8。下面将为玩家介绍最强装备的制作方法。

武器&防具



制作研磨剂

材料选择：黄铁矿石、大地之石

调合方法：转移力量→黄土矿石→消除“物理耐性+5”→大地之石

制作研磨水晶

材料选择：瑞吉娜店里卖的研磨水晶、研磨剂、豆奶、水晶原矿石

调合方法：转移力量→研磨剂→注入力量→豆奶→消除“安定效果30%”→豆奶→转移力量→研磨水晶→消除“HP+10”→水晶原矿石

制作雨云之石

材料选择：漂亮矿石（瑞吉娜的店里有卖）、研磨水晶、蒸馏水、研磨剂（蒸馏水和研磨剂的品质越高越好）

调合方法：转移力量→研磨水晶→消除“攻击力+3”→漂亮石头→蒸馏水→研磨剂

制作黄昏神铁

材料选择：燃素之石、雨云之石、时光守护花

调合方法：转移力量→雨云之石→时光守护花→消除“灼热之炎”→燃素之石

制作业物砥石

材料选择：苍白粘土、黄昏神铁、含有熔岩的石头、埃蕊耳石晶体

调合方法：转移力量→黄昏神铁→消除“炎的守护”→埃蕊耳石晶体→消除“物理耐性+5”→含有熔岩的石头→消除“速度+5”→苍白黏土

使用业物砥石将所带的能力全部转移到不带有任何潜在能力的杖或者扫帚上

调合中和剂·绿

材料选择：刚刚造成的武器、源泉泉水

调合方法：转移力量→武器→源泉泉水

调合蒸馏水

材料选择：源泉泉水、中和剂·绿、古早圆青苔

调合方法：转移力量→中和剂·绿→消除“攻击力+3”→源泉泉水→消除“回复力+20%”→古早圆青苔

坚固毛线

材料选择：幻兽毛皮、源泉泉水、苦苔草

调合方法：注入力量→幻兽毛皮→消除“HP+10”→幻兽毛皮→消除“技能威力+7%”→源泉泉水→苦苔草

鞣质皮革

材料选择：幻兽毛皮、蒸馏水、坚固毛线

调合方法：注入力量→幻兽毛皮→消除“回复力+20%”→幻兽毛皮→转移力量→蒸馏水→转移力量→坚固毛线

医用溶液

材料选择：永远的纯水、精灵的呼吸、龙骨头、黑牙（选其他品质高的物品也行）

调合方法：注入力量→龙骨头→消除力量龙的波动→永远的纯水→消除力量消除回复力+30%→精灵的呼吸→消除持续发动Lv2→黑牙

投影染料

材料选择：源泉泉水、医用溶液、银色液体、鞣质皮革

调合方法：注入力量→银色液体→转移力量→鞣质皮革→消除“价格-30%”→银色液体→消除“雷耐性+15”→源泉泉水→消除“状态耐性+33”→医疗溶液

金属类防具：使用投影染料鉴定一个胸铠

业物砥石

材料选择：大地之石、胸铠、含有熔岩的石头、极光石

调合方法：引出力量→大地之石→注入力量→含有熔岩的石头→引出力量→含有熔岩的石头→转移力量→胸铠→转移力量→极光石



Tips：至此强力武器和防具已经调合成功，接下来玩家需要做的是先将投影染料和业物砥石拿到黑猫的散步道去登录量产。

饰品

业物砥石

材料选择：大地之石、品质高的金属装备、含有熔岩的石头、极光石

调合方法：转移力量→极光石→消除“速度+5”→大地之石→消除“物理耐性+5”→含有熔岩的石头→消除“攻击力+3”→金属装备

对尽可能少潜在能力（没有最好）的木材系装备使用砥石，将能力复制过去

中和剂·绿

材料选择：带有赤云之力潜在能力的武器、源泉泉水

调合方法：转移力量→武器→源泉泉水

乳膏

材料选择：熟成牛奶、苦苔草、中和剂·绿

调合方法：转移力量→中和剂·绿→消除“技能消耗-25%”→熟成牛奶→消除“重击Lv2”→苦苔草

乳膏

材料选择：熟成牛奶、刚刚调合的乳膏、中和剂・绿



调合方法：注入力量→熟成牛奶→注入力量→熟成牛奶→转移力量→中和剂・绿→转移力量→乳膏→消除“攻击力+3”→熟成牛奶→重复此调合步骤直至潜在能力为技能强化LV3和4个赤云之力

柔软金棒

材料选择：月色金脉、含有熔岩的石头、中和剂（品质越高越好）

调合方法：直接依次投入即可

钢铁线球

材料选择：柔软金棒、金色毛线、乳膏、研磨剂

调合方法：柔软金棒→金色毛线→研磨剂→转移力量→乳膏

液态钢铁

材料选择：钢铁线球、灼热熔矿石、含有熔岩的石头、木炭破片

调合方法：灼热熔矿石→含有熔岩的石头→木炭破片→转移力量→灼热熔矿石

龙鳞徽章

材料选择：地龙鳞片、液态钢铁、黑牙、研磨剂

调合方法：注入力量→研磨剂→黑牙→研磨剂→地龙鳞片→转移力量→液态钢铁→调合完成后拿到瑞吉娜和尤里斯的店里登录



缚魂锁链

材料选择：水晶爪、钢铁线球、史拉格魂石、古文石・星

调合方法：水晶爪→史拉格魂石→古文石・星→转移力量→钢铁线球

至此，可以虐杀绝大部分 BOSS 的无赖饰品便完成了。有了这套装备之后玩家便可以去刷取每个角色的最强武器和防具了。笔者推荐玩家到枯朽的遗迹岛去刷首领史拉格，进入地图前先保留一个存档，若未掉落最强装备则直接读档节约时间。在刷够两个人的武器后便返回换人，直至每位角色都获得强力的装备。下面列出每位角色所对应的最强装备名称。

最强装备列表

角色	武器中文名	武器日文名	防具中文名	防具日文名
爱夏	妖精女王之杖	妖精の女王の杖	七线衬衫	七丝のシャツ
瑞吉娜	金刚石十字镐	金刚石のつるはし	陨铁胸铠	陨铁のプレ-ト
薇尔贝尔	精灵使者扫帚	精灵使いのほうき	七线衬衫	七丝のシャツ
琳卡	天使之剑	エンゼルソ-ド	陨铁胸铠	陨铁のプレ-ト
尤里斯	纯白之爪	ホワイトファング	陨铁胸铠	陨铁のプレ-ト
奇斯	彩虹戒指	レインボ-リング	七线衬衫	七丝のシャツ
妮欧	简易搅拌器	シングルミキサ-	七线衬衫	七丝のシャツ



秘药・倍速丸



在制成最强装备后，玩家便可以着手挑战各个角色的结局了。不过由于暴走的空龙有强力的全体攻击技能，并且同时可以四次行动，难度较大。因此在这里再教大家调合出挑战强力 BOSS 和 DLC 迷宫必备的回复药品和支援药品。

材料选择：脂肪凝块、红色恶魔、地狱汤、熊的私房芋

调合方法：注入力量→地狱汤→注入力量→脂肪凝块→脂肪凝块→地狱汤→熊的私房芋→红色恶魔

失传的众神灵药

材料选择：时光守护花、精灵的呼吸、极乐鸟羽毛、一夜花

调合方法：时光守护花→精灵的呼吸→极乐鸟羽毛→一夜花



战斗篇



角色能力

1、**装备：**角色当前装备

2、**技能：**角色当前习得的技能

3、**等级：**角色的战斗等级和升级所需经验值，爱夏的状态栏中还会显示炼金术等级和升级所需经验

4、**Friend：**与爱夏的交友值，主要影响到一些角色的事件

5、**基本数值：**包含HP、MP、攻击力、速度和物理耐性，会随着等级提升而提升

6、**固定数值：**包含状态耐性、三种属性耐性、会心一击率和会心一击伤害补正，这些数值会随着装备的更换而变化

7、**追加数值：**追加数值是装备上附带的特殊数值







角色能力分析

本作中可以参加战斗的角色共 7 位（目前日文版已经推出奥迪莉雅和玛丽翁参战的 DLC 下载，售价为 350 日元 /32 港币），其中每一位角色都有各自的特点，接下来将为各位玩家进行说明。

爱夏

本作中惟一一位可以使用道具的角色，在游戏前期缺少回复角色的情况下就是靠爱夏使用道具进行回复，在不需要回复的时候还能够使用攻击类道具给予敌人大伤害。另外，在大部分情况下，爱夏战斗不能后会导致团灭，建议制作带有高速使用、忘却之力潜在能力的装备给爱夏使用。

瑞吉娜

瑞吉娜的主要特点是HP高，物理耐性强，而且带有增加战斗不能回避率的技能“采掘屋の根性”，在游戏初期基本上就是靠她来撑住整个战斗局面。缺点在于MP少，攻击力低，在选择装备潜在能力的时候推荐选择提升攻击力、减少技能消耗的潜在能力。

薇尔贝尔

薇尔贝尔的主要特点在于她的火属性攻击，MP多。同时她拥有能够复活、回复队员的延时性技能“元素召唤”（エレメントコール），在初期挑战强敌的时候利用这个技能可以有效地阻止团灭的发生。另外，在MP不足时还可以使用AC发动技能“冥想”回复MP，建议挑战强敌的时候尽量带上她。建议给她提升MP、减少MP消耗量和增加炎属性伤害的潜在能力装备。

琳卡

琳卡的主要特点在于攻击力高，范围攻击的技能多，但是她最大的缺点在于MP少，不能多次使用技能。因此建议玩家制作出带有减少技能消耗和增加MP上限值的装备给她，确保让她有足够的MP发动技能。

尤里斯

尤里斯的特点在于他的攻击力高，且拥有提升会心一击率的固有技能，使他成为后期战斗的主力之一。对付杂兵时使用猎人突击技能有一定概率将敌人直接秒杀，且箭雨技能可以对敌人造成两次伤害，不论是对单个敌人还是一群敌人都可以体现出他的优势。

奇斯

奇斯的特点在于他的技能可以降低敌人的属性耐性，在后期有了赤云之力潜在能力的装备后他的优势便更加明显。同时他还可以使用延时技能减少敌人对我方的伤害25%，并在技能发动时将这些减少的伤害转变为对敌人的伤害。可惜他的范围攻击距离很窄，在敌人不够密集时无法一次性攻击到全部敌人。

妮欧

妮欧的特点在于她的技能多为辅助型的技能，不仅可以回复异常状态，还能够复活同伴，提升同伴能力等。由于她的战斗能力相对不足，建议给她增加回避战斗不能、增加防御力、减少MP消耗量和增加MP的装备。

战斗的基本

和系列作品相同，本作也是通过与地图中的魔物接触才会进入战斗，我方角色被分别分配在三个方向。按下□键还能够攻击地图中的魔物，攻击到魔物便会以有利的状态进入战斗，此时我方的三个角色将会站在同一侧，能够使用出支援攻击。到中期完成日记“盐的妮欧”便能得到技能“全力挥击”（フルスイング），若玩家的等级相比魔物的等级高出不少，按下□键便可以直接打倒敌人并获得掉落物品，即使未使用□键攻击敌人也会以有利状态进入战斗。值得一提的是，直接打败魔物的情况下玩家并不会得到经验值，在统计魔物讨伐数量的课题中不会被计入讨伐数量中。

Tips：地图上的讨伐怪一旦靠近便会强制进入战斗。其实只要控制好距离，也可以攻击到。



战斗时的行动

奇斯

奇斯的特点在于他的技能可以降低敌人的属性耐性，在后期有了赤云之力潜在能力的装备后他的优势便更加明显。同时他还可以使用延时技能减少敌人对我方的伤害25%，并在技能发动时将这些减少的伤害转变为对敌人的伤害。可惜他的范围攻击距离很窄，在敌人不够密集时无法一次性攻击到全部敌人。

行动条



本作中的行动顺序显示在屏幕右侧的行动条上，通过行动条可以看出行动顺序。一个角色行动过后，它的图标便会移动到下方循环，行动速度越快的角色标志移动的位置距离下次行动的距离越短。建议先大致熟悉各种敌人的行动条移动情况，通过行动条来合理地选择攻击对象可以有效地减少战斗中受到的伤害。

Tips：使用秘药・倍速丸可以大大提升我方角色的行动速度，在对付强敌的时候可以轻松很多。

战斗时的位置

本作战斗的场地是一个圆形的，敌人位于圆中心区域，我方角色则位于敌人四个方向的位置。通常接触敌人时，爱夏位于魔物的正前方，其余两名角色位于魔物的左右侧；而以有利状态进入战斗时我方三名角色均位于魔物的正前方。战斗过程中玩家可以使用移动指令移动到相邻的位置，且角色位于不同位置时所发动的援护技能不同。应尽量攻击地图上的敌人，以有利的状态进入战斗，以便给予敌人重创。



距离奖励

本作中，每个角色都有各自适应的战斗距离。若与敌人的距离恰好为最适应的战斗距离，则此时玩家可以有特殊的距离奖励，右表为各个角色所适应的战斗距离。

战斗距离奖励

角色	战斗距离	奖励
爱夏	近距离	击退
瑞吉娜	近距离	物理耐性下降10
薇尔贝尔	远距离	待机时间减少20%
琳卡	近距离	追加物理伤害
尤里斯	远距离	击退
奇斯	远距离	待机时间减少20%
妮欧	近距离	攻击力下降5

指令



本作中的战斗指令共6种，分别为攻击、道具、技能、移动、必杀技和逃跑。其中道具指令为爱夏独有的，技能和必杀技除了爱夏之外全员都可以使用。移动指令可以让玩家移动到相邻的位置去，但不能直接移动到正对面。必杀技指令需要等玩家战斗等级达到30后习得必杀技，并且在战斗中让必杀技槽涨到100%才会出现。角色攻击敌人或者受到伤害时即可积累必杀技槽，使用范围攻击可让必杀技槽快速提升。逃跑即从战斗中脱离，逃跑成功率 =（60+ 我方全员速度能力值的平均值 – 敌人最高速度能力值）×1%，每逃跑失败两次之后成功率便会额外增加20%，某些特殊BOSS战是不能够逃跑的。

援护



在玩家攻击敌人或者即将被敌人攻击时会出现援护框，此时根据提示按下对应的□键或者△键便可以发动援护。每个角色除了固有的四个技能外，还有个人专属援护技能。在战斗中合理利用援护技能能够大大降低战斗的难度。

Tips：援护防御中，即使敌人造成的伤害比当前剩余 HP 要高援护角色也不会死亡。利用这一点，玩家可以适当让 HP 剩余 1 的角色进行援护防御，减少受到的伤害。

延时型技能



除了即时发动的技能外，本作中还有一些具有延时发动特性的技能，例如薇尔贝尔的“元素召唤”，这种技能在使用时并不会有任何效果，而是在行动条上新增相应图标，轮到相应图标时该技能便会发动。此类技能在后期的长期战中能够起到较大的作用，而对于可以快速解决的战斗则意义不大。

异常状态

本作的异常状态共 5 种，分别为盲目、弱体化、毒、昏眩和缓慢。受到不同技能或者道具的影响，所中的异常状态深度不同，随着时间的经过，异常状态的深度会不断减轻，所附带的效果也会减轻。深度变为 0 后恢复正常。而晕眩状态则比较特别，只要受到敌人的一次攻击便会恢复正常。下表为本作中异常状态与对应回复方式一览表。

异常状态

异常状态	日文	效果	回复药品
盲目	黑暗	命中率和回避率下降	不怕感冒药粉
弱体化	弱体化	回复量和能力变化上升量下降	病魔退散药
毒	毒	每次行动时扣一定量的HP	病魔退散药
昏眩	スタン	待机时间不会减少，受到攻击后即回复	病魔退散药
缓慢	スロウ	待机时间增长	不怕感冒药粉

能力变化

在战斗过程中若使用了影响能力的技能或者道具，则角色的能力将会变化，这些能力变化的有效时间为 5 回合，若在 5 回合结束前再次施加相同的能力变化技能，则有效时间会变回 5 回合，具体变化的文字如下表所示。

能力变化一览表

标志	效果
↑ATK	攻击力上升
↓ATK	攻击力下降
↑SPEED	速度上升
↓SPEED	速度下降
↑PHYSICAL	物理耐性上升
↓PHYSICAL	物理耐性下降
↑BADSTATUS	状态耐性上升

标志	效果
↓BADSTATUS	状态耐性下降
↑FIRE	炎耐性上升
↓FIRE	炎耐性下降
↑ICE	冰耐性上升
↓ICE	冰耐性下降
↑THUNDER	雷耐性上升
↓THUNDER	雷耐性下降

无标记的特殊状态



除了以上这些有图标提示的状态外，还有一类是没有任何图标提示的，包括物理防御提升、HP 上限扩张等。这类特殊状态在该角色战斗不能或者战斗结束之前是不会消失的。除了以上这些有利状态外，优古多拉席尔的“黄昏光”等技能甚至能让爱夏使用道具的效果下降。建议讨伐此类强敌时带上妮欧（优古多拉席尔战为救妹妹的战斗，妮欧无法参战），一旦出现使用道具效果下降的技能就让爱夏先战斗不能，用妮欧将她复活，确保能够正常使用道具。

冒险篇

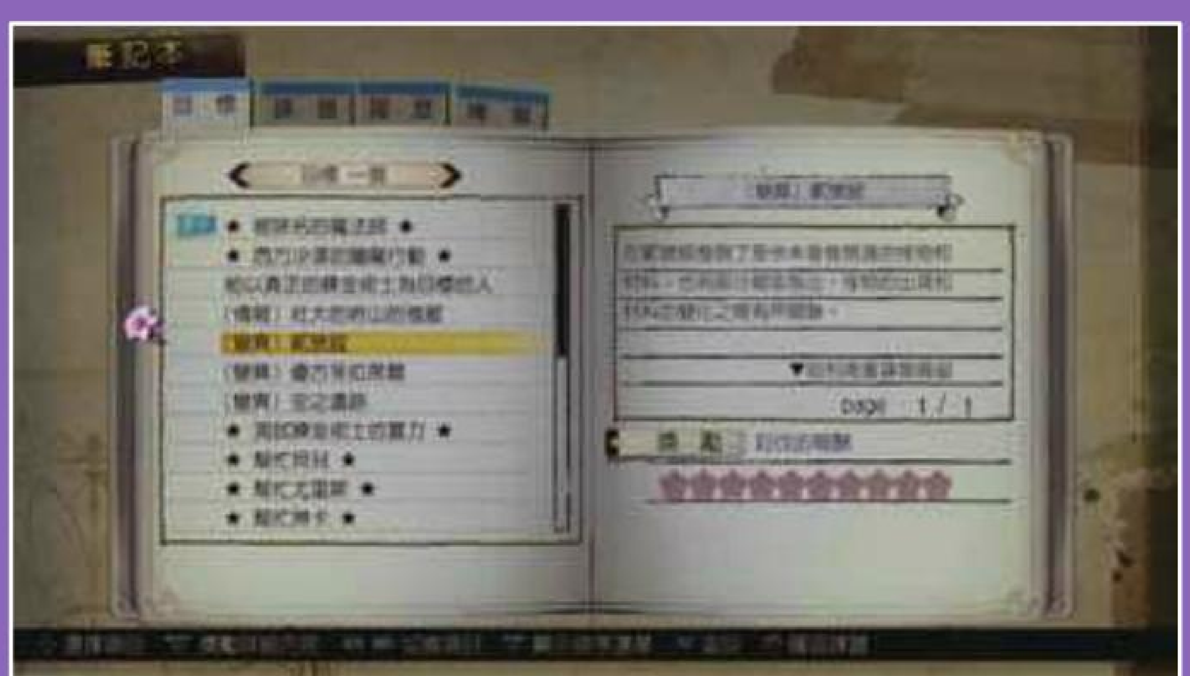
本作中玩家需扮演爱夏，在 3 年的时间内救出妹妹妮欧，并在救出妹妹之后完成各种事件进入各个结局。

事件



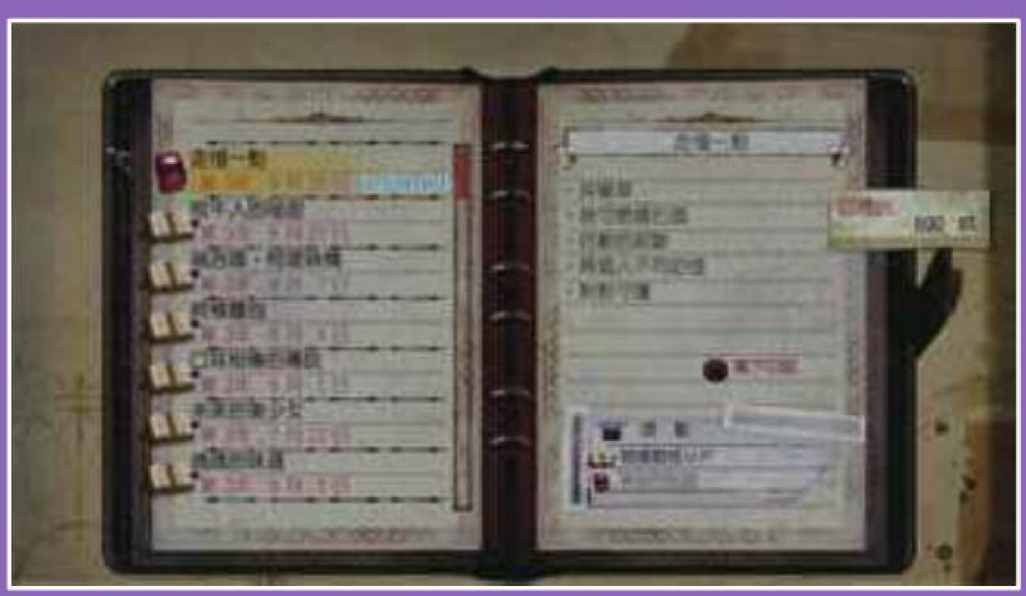
本作的剧情是通过事件组合起来的，玩家需要在特定的时间段触发事件来推动游戏的流程。另外，还能够通过特定的事件取得特殊的物品和日记，甚至关系到游戏的结局。

目标与课题



本作中的目标分为主线目标、探索和踏破目标、情报目标、变异目标和其他目标。主线目标即与主线和结局相关的目标；探索和踏破目标主要为采取地的魔物讨伐和素材采集目标；情报目标要求玩家打倒采取地中出现的强力魔物；变异目标同样是要求玩家打倒采集地中的强力魔物，不同的是该区域的魔物全部变异，同时还能够采集到新的素材；其他目标主要为前往采集地下一个区域的目标。由于达成相应目标的课题后可以得到回忆点数，且回忆点数可以用来写日记提升爱夏的能力，因此各位尽量及时前去完成目标和课题，保证有足够的回忆点数书写日记。

回忆点数和日记



本作中除了提升等级和装备之外，可以通过写日记提升爱夏的能力。要写日记首先需要足够的回忆点数，回忆点数的获得方法主要有完成课题、完成依赖任务、拾到海报、调合物品以及与 NPC 对话。点数足够后便可以在据点写日记。根据不同的日记所能提升能力也不同，此外，书写日记还能获得合成的配方，建议玩家在写日记前先过目一遍具体的奖励，根据需要优先选择日记，日记具体奖励效果列表详见最后的附录部分。

商店

本作中的商店共 14 个，贩卖的道具种类和数量较多。每个商店所贩卖的物品数量都是固定的，大部分商店的都会在每月的 1 日、11 日和 21 日补充货源，而有标记限字的物品则是购买后便不会再次补充。另外，随着角色事件的推进，部分商店的物品会相应增加。

Tips：瑞吉娜、薇尔贝尔、琳卡、尤里斯和妮欧的店铺仅在每月的 10 日至 19 日的市集中才会出现。

登录

本作中同样可以使用物品登录功能，除了荷蒙克鲁斯、奥迪莉雅、拉南和娜娜卡的店铺无法进行登录之外，其余的商店均能够进行物品登录。初期玩家只能在一个商店中登录5种商品，随着购买商品的数量增加，商店等级提升后玩家可以登录更多的商品（登录数量＝商店等级×5），各个商店能够登录的商品类别详见下表。

各商店可登录商品类别一览表

商店	登录物品进货数	可登录的调合物品类型
黑猫的散步道	5	（日用品）（药品）（爆弹）（魔法的道具）（中和剂）
弗雷多面包店	5	（食品）
极上矿石店	1	（爆弹）（宝石）（装饰品）
大魔法商店	3	（调合素材）（魔法的道具）（中和剂）
满腹杂食堂	1	（武器）（防具）
狩猎的有明	1	（日用品）（装饰品）
妮欧的药房	3	（药品）（日用品）
白鸦亭	5	（食品）（调合素材）
夕阳的马车商人	5	（调合素材）（日用品）（药品）（魔法的道具）（中和剂）
盐原之花	3	（调合素材）

依赖任务



本作的依赖任务主要集中在里森风格的村子、菲尔兹堡和霍伦海姆。其中里森风格有5个、菲尔兹堡有8个、霍伦海姆有8个居民会提出依赖请求，每个居民共有5个依赖任务，其中第一个依赖任务都是没有期限限制的，第五个依赖任务虽然有期限限制，但是那期限时间已经在4年4月1日之后，可以认为是没有期限限制，而第二到第四个依赖任务都是有一定期限的，若错过了期限，所获得的报酬金额将会减半。另外，本作的依赖任务是游戏中金钱来源的最主要手段，若玩家钱不够时也可以先看看是否有可以达成的依赖任务。

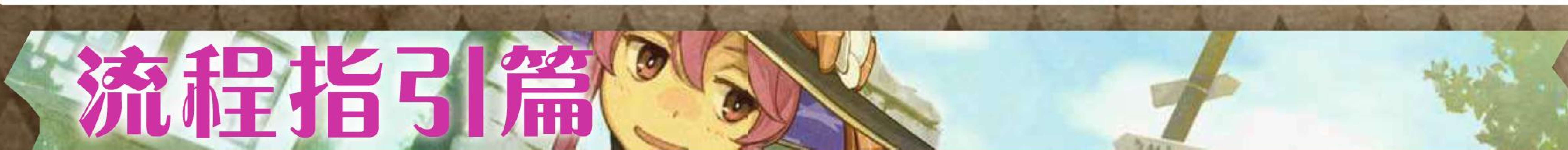
压箱宝大赛

在第一年的6月1日后前往黑猫的散步道便能触发哈利邀请爱夏参加压箱宝大赛的事件（需要先完成市集事件和玛丽翁、琳卡在河岸街道请爱夏带领考察药草园的事件）。触发了此事件后便可以在每年的6至7月、12月至次年1月到黑猫的散步道参加压箱宝大赛。由于涉及到一个奖杯，不要随意地使用物品参加比赛。

大赛的流程主要分为两个部分，首先是选择自己的参赛品。在选择自己的参赛品时建议看两个地方，一是看右侧审查员所喜欢的物品类型。若审查员头像右上角有一朵花的图标，则表示该审查员喜欢当前指针所指的道具。其次看评价预测槽，通过评价预测槽可以将当前指针所对应的物品的可能得分情况，紫色的部分为必然能够得到的分数，粉色部分为有可能上下波动的分数，若紫色的部分比对手的紫色和粉色的长度还要长，则表明可以轻松取胜。

第二部分即审查员的审查阶段。由于每一样道具的评价有不确定性存在，在最终长度差不多的情况下有可能出现失败的情况，建议在参加之前先存个档，若出现失败的情况则读档重来。





流程指引篇

※本流程仅用于参考，方便各位查阅关键事件的触发条件，并给第一次接触“《工作室》系列”的玩家一个相对完善的指引，系列老玩家大可不必严格按照本文的步骤进行游戏。

事件（获得奖杯“在做什么呢？”（何をしてたの？））完成后，到家门口采集三种素材，调合出利洁软膏（リ－ゼン软膏）之后从大地图来到阿图尔药草园（アルトゥ－ル药草园），前往最深处。

在工作室中写日记“妮欧就在那里！”（ニオがいた！）。

在大地图上选择地点里森风格的村子（リ－ゼンガングの村），途中会进入干涸山谷（涸れ谷）。

采集完地图中所有素材后从另一侧离开，再次在大地图上选择前往里森风格的村子。

Tips：每次进入村子时在村子右边的民宅（村のふもと）中都可以拿到2个法国面包（バケット）和3个干燥根（干いた根つこ）。

从村子广场来到瑞吉娜（レジナ）的家触发剧情，不过之前可以和村民对话增加一些点数。剧情过后瑞吉娜加入，并在她家将当前能够调合的道具全部调合一次。之后来到大地图，选择前往菲尔兹堡（フィルツベルク），会进入近处的森林（近くの森）。采取完素材后从另一侧回到大地图。

选择前往菲尔兹堡，会进入隧道遗迹（隧道迹）。采取完素材后从另一侧回到大地图，继续前往菲尔兹堡。

到市集大道（バザ－通り）触发与薇尔贝尔（ウィルベル）见面的事件。之后前往高台广场（高台の广场）与瑞吉娜汇合，事件完成后可以使用哈利商会的空房间（ハリ－の贷し部屋）作为据点，在此写日记“可靠的姐姐”（頼れるお姐さん）。

从据点出来后触发钱包丢失事件，得到奖杯“愉快的爱夏”（愉快なア－シャ）。此时依赖任务开启，之后前往市集大道便可以使用快捷移动了。

到菲尔兹堡大桥（フィルツベルク大桥）触发薇尔贝尔的事件，薇尔贝尔加入，在高台广场可以邀请她入队。

在黑猫的散步道（黑猫の散步道）触发事件。

调合出“晒干药草叶”（药草の干し叶）、“白报纸”（ざら纸）、“臭味袋”（匂い袋）、“法国面包”（バケット）完成依赖。

Tips：这里提到的调合物品，是以没有对应物品为准的，若此时已经调合有该物品，则无需再次调合。另外，菲尔兹堡的依赖任务主要集中在高台的广场、黑猫的散步道、市集大道和菲尔兹堡大桥四个区域。

到黑猫的散步道购买炼金术书籍《生活和杂活》（暮らしと杂货）和《狩猎生活》（狩猎による生活）。

调合出“蜡”（ロウ）和“天然榨出油”（自然の绞り油），在黑猫的散步道购买肉类素材制作出“不会感冒药粉”（风邪知らずの粉），完成依赖，取得回忆点数后回房间写日记“为了约定”（约束のために）。

带上薇尔贝尔到黑猫的散步道购买全部装备，更换好装备后返回工作室制作一些回复药和攻击道具。之后前往大地图。

到平原的街道（平原の街道）、陈旧的煤矿坑（古びた炭矿）、草原野山（此区域的敌人相对较强，建议绕开）、河岸街道（川沿いの街道）、结实累累的绿叶林（实りの绿叶林）、森中街道（森の街道）、清风草原（风の香る草原）、涌泉之森（涌水の森）讨伐魔物，采集素材。其中河岸街道可以触发玛丽翁（マリオン）和琳卡（リンカ）的事件；森中街道可以触发亚尼（ア－ニ－）的事件，之后在大地图上遇到亚尼便可以在他那里购买物品；清风草原可以触发拉南（ラナン）的事件。

Tips：此时建议先买一个甜馒头（おまんじゅう），用于第一场压箱宝大战。

参加一次于每月10日至19日举行的市集（バザ－ル），触发事件，获得奖杯“市集！”（バザ－ル！）。

在据点调合后触发薇尔贝尔的事件，事件结束后获得炼金术书《炼金术的基础》（炼金术の基础）。调合一次卡夫（クラフト）触发事件，事件后调合出炎烧（フラム）。

在6月1日到7月30日之间来到黑猫的散步道，触发压箱宝大战的事件。使用之前买到的甜馒头可以轻松取胜。获得奖杯“初次获胜！”（初めての优胜！）

Tips：压箱宝大战中每次的分数都有点带有随机性，建议在参加前存档，如果失败就重新读档。

到黑猫的散步道触发古文书的事件，店中新增炼金术书《饮食和药膳的谐和》（食事と药膳の调和）、《全国护身符百科》（全国お守り百科）和《富饶的食衣住》（丰かな衣食住），如果此时有足够钱的话可以全部买下。

在黑猫的散步道触发贩卖压箱宝大战参赛品的事件→在黑猫的散步道触发奇斯葛里夫购买矿石的事件→在高台的广场触发拉南的事件。

到里森冈格的村子触发事件，前往里森冈格遗迹上层，打倒全部魔物后触发事件，自动来到中层，讨伐全部的魔物后再次触发事件，出村后向里森冈格・上层方向移动。

Tips：建议在迷宫中先采集完全部素材后再打倒全部魔物，可以一次性完成课题。

调合出家用贴布（家庭の贴り药）、查科尔贴纸（ゼッテル）、可燃烧的水（燃える水）、利洁软膏（リ－ゼン软膏），完成相应依赖任务。

到瑞吉娜的家写“小小魔法师？”（小さな魔法使い？）和“和史拉格争地盘”（スラグの间引き）两个日记。

前往干涸山谷・溪谷道，途中能捡到海报→打倒干涸山谷里的全部敌人并采集素材，完成干涸山谷的课题→前往阿图尔药草园，带领玛丽翁和琳卡到遗迹最深处，顺便完成药草园的课题。

前往菲尔兹堡，途中触发娜娜卡（ナナカ）的剧情，进入半开的原野（五分笑き野原）。完成半开的原野的课题。

继续前往菲尔兹堡，途中能够捡到一张海报，发现隧道遗迹崩塌无法前进的事件，调查中间的一个调查点即可触发事件，地图上新增隧道遗迹的危桥、旧蓄水池和干涸水道三个区域。

Tips：在寻找风大的地点时，如果选择的地点错误，之前已经采集过的素材便会再次出现。

进入隧道遗迹・干涸水道（隧道迹・干きの水路），打开宝箱可以获得炼金术书《香水指南》（フレグランスガイド）。完成隧道遗迹各个区域的采集和魔物讨伐课题。

返回据点，写下日记“遗迹参观”（遗迹案内）和“旅伴”（旅は道连れ）。

到高台的广场触发薇尔贝尔自由课题的事件→在据点触发玛丽翁的事件→在据点触发薇尔贝尔讲解魔法书的事件→到市集大道触发哈洛斯村全员失踪事件，事件后琳卡加入→到黑猫的散步道触发老人购买药品的事件。

合成毛皮手套（毛皮の手袋）、粗盐（アラジオ）、泡泡清洁剂（泡立つ洗剂），完成居民依赖任务。调查火之生物（火の生物の调查）的依赖，交纳的物品的火属性值越高评价越高，如果没有这类物品，可以选择交纳当前所持数最多的素材。

在高台的广场触发面包店即将开张的事件→调合出目前可以调合的物品提升炼金术等级。

调合一些职人砥石（职人の砥石）和熟练染料（熟练の染料）鉴定初期的一些未鉴定装备。同时建议调合一些饰品提升能力。

在工作室触发哈利来访的事件，之后便可以带上瑞吉娜前往玻璃工房遗迹（ガラス工房迹）。

Tips：建议此时将队友换成瑞吉娜和琳卡。

前往结实累累的绿叶林，打倒雾叶的元素（雾叶のエレメント），之后前往玻璃工房遗迹。

前往第三回廊，触发事件获得花瓣，注意第三回廊的宝箱中可以得到炼金术书《彻底了解玻璃工房》（グラス工房の全て）。

继续前进，进入炉心部，在最深处触发事件后即可从后侧直接离开，完成玻璃工房遗迹的课题。

Tips：此时大地图上会新增地点壮大的岩山（壮大なる岩山），里面敌人比较强，建议后期再去。

到平原的街道触发琳卡锻炼的剧情（需要琳卡在队伍中）。

Tips：琳卡的野外事件中除了平原的街道，还能在魅惑之森（惑いの森）、近处的森林、阿图尔药草园触发。

到拉南所在的地方触发演奏的事件，事件后购买山师的骰子（山师のサイコロ）→前往草原野山，触发娜娜卡的事件→打倒草原野山的负载史拉格（キャリア－）和森中街道的鲜食之犬（フレッシュイ－タ－）。

回到据点写“初次的炼金术”（初めての炼金术）、“可靠的护卫”（心强い护卫さん）和“品评会优胜”（品评会胜利）的日记，之后到哈利商会本部向哈利汇报结果。

前往高台的广场，触发面包店开张的事件。

在面包店购买《面包师傅的诀窍》（パン职人の手引き）、《在家也能做面包》（家庭でパン作り）、《节日就是要吃面包》（祝いの日のパン食）和《谷物创造的奇迹》（谷物の起こす奇迹）炼金术书。

带上琳卡前往哈洛斯村，途中能拾到一张海报。

调查村子的水触发剧情，在废屋的宝箱中可以获得炼金术书《卡夫原书》（クラフト原书）。

完成哈洛斯村村和旧居住地的魔物讨伐和素材采集后来到广场，事件后完成广场的素材采集课题和魔物讨伐课题，调查广场的装置进入BOSS战。

BOSS：奇斯葛里夫（キ－スグリフ）

奇斯葛里夫的攻击力非常高，在初期等级不高的情况下经常会被他秒杀，要在一周目中打倒他难度比较高，而且失败也不会对剧情有任何影响，因此建议玩家在一周目完成最强装备后再在二周目打倒他。

回去向玛丽翁汇报→返回据点触发回忆的剧情→写日记“调查玻璃工房”（ガラス工房の调查）。

触发了解炼金术的人事件后，依次到高台的广场和哈利商会本部触发剧情，大地图上新增地点。

Tips：这里有个分歧，在之前得到《炼金术的基础》炼金术书的情况有两种，若是从玛丽翁那获得的书，则此时是先到玛丽翁办公室。

触发薇尔贝尔的课题事件，之后制作一个黄昏神铁（茜さす神铁）→在据点触发琳卡的交友事件→到黑猫的散步道触发荷蒙克鲁斯购买亮晶晶物品的事件→到弗雷多面包店触发事件→触发薇尔贝尔被大祖母说教的事件。

完成“调查哈罗斯村”（ハロス村の调查）和“没有在反省的贝儿”（反省しないベルちゃん）的日记。

在据点触发大祖母送礼物的事件，选择礼物时建议选择水果（果物）。

在据点触发亚尼求助的事件。

Tips：需要完成3次在大地图上亚尼的事件才会触发此事件。

在黑猫的散步道购买5个利洁软膏，带到菲尔兹堡大桥交给亚尼。

调合冰精（レヘルン）、蔬菜汤（ベジス－プ），在市集时向瑞吉娜购买3个古文石・月（ワ－ドスト－ン・月），拿大祖母给的2个成熟的忘却病痛果实（熟した病忘れの实）和任意果实1个，交3个圆形青苔球（丸いコケマリ）完成依赖任务。

前往黑猫的散步道，参加第二次压箱宝大赛，使用之前购买的山师的骰子可以轻松取胜。

在据点触发哈利消沉的事件。



前往连绵的林荫之森（不断の木阴林），途经在涌水之森能够触发琳卡想学料理的事件。

完成连绵的林荫之森的课题后前往二号馆（二番馆）。

Tips： 与奥迪莉雅（オディ－リア）对话可以购买炼金术书《炼金医学大全》、《便利的爆弹》（便利なばくだん）、《精灵使的书》（精灵使いの书）、《辉煌的宝石世界》（辉く宝石の世界）和一些防具，建议优先购买防具后再前往图书馆内部。

事件结束后进入第二书库，采集完素材打倒全部敌人后返回入口触发事件→继续前进前往第四书库，事件后得到封面破损的书（表纸のすりきれた本）。

Tips： 从第三书库开始的敌人新增了一种较强的红色兔子，建议玩家做好充分准备再前往挑战。

回到二号馆入口触发事件→到魅惑之森完成课题→艾斯坦湿地（エステン湿原）触发娜娜卡的事件，完成艾斯坦湿地的课题后前往沿着山崖的街道→事件后返回菲尔兹的据点，经过涌水之森可以触发琳卡的料理事件。

事件后能调合出流浪民族的靴子（流浪の民のくつ），装备后可以缩短在大地图上移动所消耗的时间。

在据点触发亚尼的事件→到黑猫的散步道触发宝石被荷蒙克鲁斯退回来的事件。

调合出胶质油（ゼラチン油）、13个干燥香草（ドライハ－ブ）、交3个苍白粘土（苍白の粘土）、7个圆形青苔球（丸いコケマリ）、3个蓝色恶魔（青い恶魔）、大量木材类素材（不必刻意追求评价50以上的木材）完成依赖任务。

将瑞吉娜加入队伍，多准备一些回复道具和炎属性炸弹后来到大地图→前往涌水之森触发琳卡的料理事件→途经艾斯坦湿地会触发瑞吉娜的家族事件→到拉南所在处触发他躲避亚尼的事件→前往霍伦海姆（ホルンハイム）。

到白鸦亭（白い鸦亭）触发事件后购买《传统秘药辞典》（传统の秘药辞典）、《专为贵族的调合》（贵族のための调合）和《吃遍世界》（世界食べ歩き录）三本炼金术书。

前往热气球的栈桥（气球の栈桥），靠近NPC即可触发事件，之后便可以花100G乘坐气球前去荷蒙克鲁斯之村（ホムンクルスの街）和盐之沙漠（盐の砂漠）。



到荷蒙克鲁斯之村，在我的店（ぼくのおみせ）购买《传说中的魔物们》（传说の魔物たち）和《与土共生的炼金术士》（土と生きる炼金术士）两本炼金术书。如果当前装备不如店里的装备，建议优先购买《与土共生的炼金术士》和装备。

Tips： 之后在里森风格的村子中广场也能见到荷蒙克鲁斯出售物品。

坐气球到盐之沙漠，来到大地图，前往盐之沙漠・灯触发塔尼亚（タ－ニャ）的事件。

Tips： 由于此处敌人相对较强，若此时没有装备建议暂时先不要挑战敌人。

返回盐之沙漠触发事件，事件后大地图上增加盐之沙漠・骨，进入触发事件后前往盐之沙漠・灯，与塔尼亚对话，之后便可以在大地图上从她那购买东西。

坐气球回到霍伦海姆，在霍伦海姆的广场触发事件，白鸦亭隔壁的空屋子可作为据点使用，前往广场触发亚尼和拉南的事件→在白鸦亭触发凯尔求交往的事件。

调合出7个鞣质皮革（なめし革）、豆子汤（豆のス－プ）、5个蜡（ロウ）、黑色法国面包（黑バケット）、熟成茶叶（熟成ティ－リ－フ）、蜂蜜（ハチミツ）、研磨剂，交4个成熟果实（熟した果实）来完成依赖任务。

调合出粉状玻璃（粉末グラス）、研磨水晶（磨いた水晶）、玻璃棒（グラスの棒）、柔软金棒（柔らかい金棒），再利用这些材料调合出采集用眼镜。

调合出营养剂（荣养剂），先到荷蒙克鲁斯之村购买剩下的装备和炼金术书，之后再前往盐之沙漠・骨，对花蕾使用营养剂后触发事件，入手花瓣。

前往塔尼亚所在的地方触发事件，获得盐之花（盐の花）。

Tips： 每经过5天便可以再次触发塔尼亚的事件，这里建议探索完一到两个区域后就前去触发她的事件，第二次事件是她会想要城市的礼物。

完成盐之沙漠・灯、盐之沙漠・骨、盐之沙漠・丘和盐之沙漠・山的课题。

Tips： 在盐之沙漠・山中，“灼热的小龙”的攻击力非常高，建议优先解决。

返回霍伦海姆→调合出4个保存的壶（保存の壶）、蒸馏水（蒸留水）、记忆的墨水（记忆のインク）、和工匠专用贴布（职人のための湿布）完成依赖任务。

写日记“盐之妮欧”（盐のニオ）和“重要的平衡”（大切なバランス）。

进入艾斯坦湿地・沼泽，触发娜娜卡的小牛便秘事件，在湿原采集2个苦苔草（ニガゴケグサ）给娜娜卡即可。



在艾斯坦湿地・沼泽触发瑞吉娜发现隐藏通道的事件，事件后地图上新增里森风格・下层，在中层触发史拉格壳的事件，之后前往里森风格的村子，触发拉南工作的事件。

调合出碳酸茶（スカッシュティ－）、黑色粉末（黑いパウダ－），并带上之前调合的鞣质皮革、保存用壶和采集到的报废品（ガラクタ）完成依赖→在瑞吉娜的家中写日记“兽医”（兽医さん）。

前往干涸山谷・湖底遗迹触发事件，事件后返回工作室，事件后调合出雨云之石（雨云の石）带到干涸山谷，并在湖底迹触发事件，入手花瓣。

到近处的森林触发琳卡的料理事件和瑞吉娜的家族事件→到半开的原野打倒重皮野熊（ヘビ－スキン）→在大地图拉南处触发他失去灵感的事件→到大地图上娜娜卡所在的位置触发事件，之后便能够在她那购买道具。

Tips： 此时建议购买《游牧民族的一生》、《牛与生活》两本炼金术书，如果钱有剩余则建议购买一些当前没有的物品。

回到菲尔兹堡，触发奇斯的依赖事件→在据点触发薇尔贝尔想要发财的事件→在黑猫的散步道触发塔尼亚的礼物事件、宝石被退回事件、薇尔贝尔秘宝寻找事件和奇斯来访事件（需对话）→在高台的广场触发事件→在据点触发地主来访的事件→到弗雷多面包店触发梅莉耶塔购买面包的事件→写日记“雨中的妮欧”（雨の中のニオ）。

调合出浓缩肥料（浓缩こやし）、干燥香草（ドライハ－ブ）、1个黄昏神铁、羽毛饰品（羽根饰り），在面包店购买10个法国面包，再准备5个评价40以上的野菜类素材（评价低于40的需要20个）和4个评价40以上的甘味料类素材（评价低于40的需要10个）完成依赖任务。

在黑猫的散步道触发哈利卖炼金术书的事件，事件后获得炼金术书《从世界的秘宝开始》（世界の秘宝から）。

参加第三次品评会，使用盐之花（盐の花）可以轻松取胜，胜利后将盐之花买回来。

到玛丽翁办公室触发她抱怨的事件→到弗雷多面包店触发弗雷多没有状态的事件→到黑猫的散步道，询问梅莉耶塔喜欢的面包类型→前往弗雷多面包店汇报→写日记“新作面包”（新作パン）。

将薇尔贝尔加入队伍中，到菲尔兹堡大桥触发寻找秘宝的事件→前往大地图，到娜娜卡所在处触发娜娜卡即将独立带牛的事件。

前往二号馆，触发奥迪莉雅孤独的事件。
Tips：若上次来的时候未能买齐炼金术书，则此时把剩下的炼金术书买下。

将任意的调合物品交给奇斯触发事件→重新进入二号馆入口，触发奇斯读书的事件→在热气球的栈桥触发奇斯讲述炼金术带来负面影响的事件。

调合出1个采集篮（カゴ）、5个乳膏（うしクリーム）、5个评价40以上的查科尔贴纸（ゼッテル）、微苦马芬（ビターマフィン）、矿物质粉末（ミネラルパウダー）、3个评价超过30的硬皮革（ハードスキン）、4个黄昏的澄清汤（夕焼けのコンソメ），带上一些滋养分类的物品（可以使用4个浓缩肥料）完成依赖任务。
Tips：合成出采集篮后别急着完成依赖，先与自身装备的一个进行对比，若容量大于当前装备的则替换后再完成依赖。

到荷蒙克鲁斯之村与荷蒙克鲁斯对话触发两次事件，得知亮晶晶的东西是糖果→前往盐之沙漠，来到塔尼亚所在的地方将礼物送给她→返回霍伦海姆，与NPC对话触发购买气球的事件，如果此时身上有多余的20000克隆则可以直接购买。

调合情热香水（情热の香水）、4个黄金蜂蜜（黄金の蜜）、采集用眼镜、评价40以上的合成碳（フラン合炭）、熟成乳酪（熟成チーズ），准备神秘之力类素材（可以使用3个甘露灵水）、奶类素材（推荐使用3个熟成牛奶）、蔬菜类素材（选择当前最多的素材或者搭配选择）完成依赖。

写日记“炼金术士的天分”（炼金术士の资质）和“向往的少女”（憧れる少女）→在大地图上触发拉南出去旅行的事件→到二号馆触发给奥迪莉雅带甜点的事件→出门后重新进入，触发奇斯让史拉格取书的事件→前往大地图上娜娜卡所在的地方触发事件，尤里斯（ユーリス）加入→返回菲尔兹堡，在据点触发抽取精油的事件，获得奖杯“花香”。

在工作室触发妮欧来访的事件→在高台的广场触发拉南告知日蚀的事件→到黑猫的散步道触发幽灵的事件→在高台的广场触发琳卡料理失败的事件→到黑猫的散步道触发事件，“亮晶晶”系列事件结束→在据点触发地主和亚尼吵架的事件。

写日记“代替谢礼”（お代の代わり）、“甜甜的亮晶晶”（甘いキラキラ）、“料理的前途”（料理の行方）、“亚尼大哥与地主”（アーニーさんと地主さん）和“梦中的妮欧”（梦の中のニオ）。

市集时在市集大道触发奥迪莉雅迷路的事件→市集时在菲尔兹堡大桥与尤里斯对话触发开店事件→调合出评价60以上的魔法道具类物品，准备6个新鲜的肉（新鲜の肉）完成任务→到地图上寻找娜娜卡触发事件，获得传统保暖纺织品（传统あったか织物）→前往里森冈格的村子。

调合出矿物质粉末（ミネラルパウダー）、坚固毛线（丈夫な毛丝）、不可思议的驱魔环（不思议な魔除け）、豆奶（まめミルク）、评价50以上的面包类料理，完成依赖任务。

到菲尔兹堡据点触发妮欧吓人的事件→在森中街道触发琳卡的服装事件→到地图上娜娜卡位置触发小牛失踪的事件→到二号馆触发奥迪莉雅的事件。

到涌水之森触发牛吵架的事件，之后到连绵的林荫之森触发小牛跑走的事件，到艾斯坦湿地·沼泽触发小牛与发光的花的事件，得到花瓣后向娜娜卡汇报。

前往霍伦海姆，在白鸦亭触发凯尔和尤里斯的事件，一天后在白鸦亭触发凯尔要报复尤里斯的事件。

调合出相同评价的相同饰品3个、评价60以上的日用品、硬石面包（ストーンブレッド）、海洋之星（オーシャンスター），带上2个甘露灵水、花类（直接使用目前最多的花）、熟成牛奶、万灵药类物品以及原石类物品（选择数量最多的一种物品）完成依赖。

写日记“回不来的妮欧”（归れないニオ）。

准备好攻击道具和回复道具后前往大地图，地图上新增地点。依次完成落水之岛（落水の岛）、安逸之岛（やすらぎの岛）、初始之岛（はじまりの岛）、云海之岛（云海の岛）的魔物讨伐和素材采集课题。

到盐之沙漠·丘触发娜娜卡放牛的事件→到塔尼亚所在处触发她想到菲尔兹堡的事件→到枯朽的遗迹岛（朽ちた遗迹岛）（宝箱中能获得炼金术书《水的历史》（水の历史））完成课题。

找塔尼亚触发盐之沙漠历史的事件→前往荷蒙克鲁斯之村，触发荷蒙克鲁斯葬礼的事件，事件后获得花瓣→返回霍伦海姆，调合12个浓缩肥料，准备2个金色尖刺果实（金とげの实）完成依赖任务。

把尤里斯加进队伍，经过艾斯坦湿地·沼泽触发龙的事件→前往二号馆，触发奥迪莉雅回忆的事件。

回到霍伦海姆，在据点调合未调合过的物品，直至11月11日。
Tips：这里有一个分支，分别是11月11日在和不在霍伦海姆的情况，前者可以见到妮欧并获得花瓣，后者则需要在大地图上与亚尼对话后获得花瓣，两者在完成事件后所获得的日记内容和增加能力也不相同，前者的日记内容为“日蚀的妮欧”（日蚀のニオ），增加的能力为MP；后者的日记内容为“日蚀的花”（日蚀の花）增加的能力为HP。另外，如果在此之前已经搜集到6朵花并返回到菲尔兹堡的据点触发再次前往二号馆的事件，则此事件和后续的发光花事件将不会触发。





写日记“荷蒙克鲁斯的旅行”（ホムンクルスの旅立ち）和“日蚀的妮欧”→里森冈格遗迹·下层触发发光花的事件，入手花瓣→琳卡不在队伍的情况下到隧道遗迹触发玛丽翁和琳卡探索遗迹的事件→在拉南所在处触发他没见到花的事件→前往大地图娜娜卡所在地，触发小牛变成两只的事件。

到菲尔兹堡触发前往二号馆的事件→写日记“想睡的妮欧”（眠たいニオ）→把队友换成瑞吉娜和尤里斯，离开菲尔兹堡触发事件。

触发瑞吉娜买布料做弟弟成年装的事件→到黑猫的散步道触发亚尼消沉的事件→在黑猫的散步道触发货物没送到的事件→在弗雷多面包店触发小猫面包的事件。

在市集的时候到市集大道触发琳卡卖料理的事件，事件后便可以利用商店满腹杂食堂。
Tips：这个商店位于玛丽翁办公室内。

在市集大道触发玛丽翁让琳卡交100个朋友的事件→在市集大道触发还差98个朋友的事件→在高台的广场触发还差97人的事件→在据点触发玛丽翁前来解释的事件。

调合出永远的纯水（永远の纯水）、研磨水晶（磨いた水晶）、30个谷物粉末（谷物の粉）、野兽皮革（ビーストレザー），准备万灵药类物品（推荐使用数量最多的素材）完成依赖任务。
Tips：幻兽毛皮在尤里斯的商店中有卖。

调合出流浪民族的靴子。
Tips：到这里玩家基本上已经能够调合出带有效果的靴子了，装备上这个靴子可以大大缩短地图间移动所消耗的时间。材料的选择上，只需要白银毛皮即可。在投入素材时使用“注入力量”技能后投入白银毛皮，随后再将白银毛皮投入即可，其余素材只需要直接扔进去即可，无需考虑CP。

参加第四次压箱宝大赛，使用传统保暖纺织品可以轻松取胜，之后将物品买回来。

在据点触发哈利失落的事件→到大地图亚尼处触发布料的事件→到里森冈格的村子触发布料送到的事件→到村子广场触发工头不让玛丽翁进入遗迹的事件→带上尤里斯到瑞吉娜的家中触发事件，获得奖杯“姐姐的心情”（姐の心）→写日记“裁缝师”（仕立て屋さん）。

调合3个白耀石、活化肉体粉末（肉体活性の粉末），准备10个龙尾巴（龙のおっぽ）、9朵白色的花（白い花）以及部分不需要的武器完成依赖任务。

在村子广场触发工头询问玛丽翁是否来过的事件→在大地图上找到亚尼，触发虫灾的事件→前往霍伦海姆，到广场触发货物事件→前往连绵的林荫之森，触发爱夏梦话的事件→前往哈洛斯村·广场，打倒灼热的小龙，到旧居住区采集素材红色恶魔（红い恶魔）。

返回菲尔兹堡，触发爱夏工作预定安排不了的事件→前往菲尔兹堡大桥，交 10 个除虫草（虫除けの草）给亚尼→前往黑猫的散步道向梅莉耶塔汇报→在据点触发奥迪莉雅来回收书本的事件。

写日记“色诱”（色仕挂け）。

到玛丽翁办公室触发玛丽翁没空去里森冈格的事件→将队友替换成尤里斯和薇尔贝尔→前往二号馆，在入口处触发事件后继续前进到第五书库触发将目前的进展汇报给奇斯的事件→返回入口，触发二号馆系统崩溃的事件。

前往第七书库，调查制御盘之后触发事件，之后返回二号馆入口触发事件→前往霍伦海姆的白鸦亭，触发凯尔的报复事件→调合出一个带有无味无臭的地狱汤（地狱のおつゆ），交给凯尔触发事件→前往干涸山谷·湖底遗迹打倒咆哮野兽（ハウルビ－スト），并适当采集素材→前往药草园·最深部打倒涩果飞鼠（シブの实ムササビ）。

返回爱夏的工房，调合出带有能力加强（尤其是防御力）的砥石和染料，对当前得到的最强装备使用，制作出临时强力装备。同时建议多调合出一些回复 HP、MP 的物品、回复异常状态的物品和带有复活效果的药品。另外，建议尽量调合出秘药·倍速丸，提升战斗中的行动速度。

调合出光花结晶（光花の结晶）→前往干涸山谷触发事件→前往里森冈格的村子，触发史拉格出现在村里的事件。打倒杂兵后得知遗迹内部的巨大史拉格苏醒了。

进入里森冈格·中层，事件后进入 BOSS 战。

BOSS：重战型史拉格（フォ－トレス）

本作中的第一个强力 BOSS，BOSS 前半部分相对不难，在半血以后 BOSS 会使用最终积蓄技能，此时它会回复 500HP，且可以二次行动，配合上它的能量炮弹很容易出现来不及回复的现象，因此建议后半部分见到它使用此招时便做好回复工作。

在村子广场触发玛丽翁再次被拒遗迹外的事件→在村子广场触发瑞吉娜弟弟回信的事件→调合出评价 70 以上的冒险用具类、评价 80 以上的饰品（推荐调合没有调合过的物品）、5 个定时炎烧（ツァイトフラム）、4 个水晶护身符（水晶の守り）完成依赖任务。

写日记“挽回名声”（名誉挽回）和“萌芽的羁绊”（芽生える绊）。

离开村子触发事件，事件后奇斯加入队伍→重新出入二号馆的入口，触发奥迪莉雅认奇斯做主人的事件。

带上奇斯前往连绵的林荫之森，触发重要事件“人类的恶意”。

前往霍伦海姆，触发银狼事件→写日记“会做梦的自动人偶”（梦见るオ－トマタ）。

前往史坦因菲达（スタインフェ－ダ－），事件后采集素材并打倒魔物，完成课题。

进入内部，进入 BOSS 战。

BOSS：机械化空龙（机械仕挂けの空龙）

机械化空龙又是本作的一大强敌，在没有最强装备的情况下相当的棘手，需要准备大量的回复药品。它的单体冰属性技能会降低我方角色的冰属性耐性，且拥有强力的冰属性全体魔法，稍有不慎便很容易团灭。当它的 HP 分别下降到 75%、50% 和 33% 以下时，它都会使用一次天灾之翼，建议玩家在挑战它的时候算准血量，在它准备使用天灾之翼时做好回复工作。如果打不过也不要紧，剧情也会继续下去。

事件结束后前往内部，进入黄昏的工房。

Tips：若没有打倒机械的飞龙，需要重新进入史坦因菲达·深渊，进入黄昏的工房。

到霍伦海姆触发红茶和甜点的事件→再次进入，触发恶魔料理的事件→写日记“恶魔的料理”（恶魔の料理）→调合出 2 个评价点 80 以上的液态钢铁（メルト铁钢），完成依赖任务。

到沿着山崖的街道触发银狼的事件→到连绵的林荫之森触发尤里斯吃虫子的事件。

前往二号馆触发事件，之后进入二号馆第九书库，到奥迪莉雅身边触发剧情。

Tips：到这里奇斯的时限重要事件完成，若未在制作史拉格发报机（スラグ发信机）之前完成以上事件则会导致无法进入相关结局。

重新进入二号馆入口，触发奥迪莉雅蛀牙的事件→在大地图亚尼处触发事件，获得疗伤系动物玩偶（まったり动物ぐるみ）→到河岸街道触发奇斯忘记带烟的事件→到据点触发亚尼咨询如何提升塔尼亚的盐销量的事件。

写日记“炼金术的历史”（炼金术の历史）和“禁甜食期间”（甘いもの禁止期间）→将队友替换成奇斯和琳卡，前往大地图后触发和解的事件。



调合出史拉格发报机。

在据点调合任意物品（建议调合未调合过的），触发奇斯来激励爱夏的事件→在高台的广场触发玛丽翁关心爱夏的事件→与梅莉耶塔对话触发爱夏没精神的事件→在据点触发将史拉格交给妮欧的事件。

在这里保留一个存档，之后一直睡觉睡到 4 年 4 月 1 日结束游戏，进入旅程的终点（旅の终わり）结局。

读取上面的存档，让薇尔贝尔替换下尤里斯，前往大地图，触发“大魔法师”事件→准备好回复药品后便前往大地图，触发寻找秘宝的事件→前往玻璃工房遗迹，触发哈利现场调查的事件。

前往炉心部触发寻宝事件，事件后打倒巨大史拉格。

Tips：巨大史拉格的能力相对比较强，加上两只同时出现，如果装备不够强力则可以后期再来。

前往第三回廊触发事件→前往壮大的岩山（壮大なる岩山）和泉水之森（泉水の森），完成采集和魔物讨伐课题→来到优古多拉席尔（イグドラシル），事件后一路前进，完成采集和魔物讨伐课题。

Tips：在花之小径的宝箱中能够获得炼金术书《始祖的调合体系》（始祖の调合体系），花之门的宝箱中可以获得不死鸟的腕轮。

进入另一个摇篮（もう一つのゆりかご），事件后进入 BOSS 战，战斗胜利后获得奖杯“再会”。

BOSS：优古多拉席尔（イグドラシル）

本场战斗的难度不高，只是因为 BOSS 的 HP 相对较多，且它的部分技能能够吸取我方的体力，HP 剩余 75% 和 33% 时都会使用一次技能回复 HP 并增加多次行动，很容易进入持久战，因此事前应当准备大量的 HP、MP 回复药。另外，在本场战斗中若使用爱夏的技能找东西可以找到时光守护花，建议各位玩家多找一些用于后期调合。

事件后从另一个摇篮离开，妮欧加入队伍。此时便可以开始着手完成各个结局的 ED 事件了。

Tips：救出妹妹后工作室的 BGM 会更换，此时与工作室门口荡秋千旁的 NPC 对话可以将 BGM 更换成演唱版。

调合出转移之翼（转移の翼）。

Tips：在调合出转移之翼后，便可以利用它在四个据点之间随意移动了。如果在移动之前有购买过东西、更换队友或者写日记等，使用它移动之后会经过一天，此时建议各位玩家先到大地图上之后再进行转移。

进入药草园·最深处触发事件→写日记“与妮欧重逢”（ニオと再会）、“说好了喔”（约束ね）和“妮欧之墓”（ニオのお墓）→前往黑猫的散步道，完成寻找秘宝的系列事件。

写日记“探索秘宝”（秘宝探索）。



【奇斯】在高台的广场触发巨大史拉格的事件。

Tips：文中出现【人名】之类的事件均为3年4月1日后才能触发的事件。

拿3个金色的巢完成依赖任务→前往菲尔兹堡大桥，与妮欧对话后便可以购买素材，建议此时将没有的素材都买一些→在高台的广场触发面包大放送的事件，获得奖杯“撒饵喂食”（餌付け）→在据点触发大祖母送礼礼物的事件，根据实际情况从野菜、果物和金钱中选择一项→在高台的广场触发面包大放送的事件→带上尤里斯前往沿着山崖的街道触发银狼的事件。

【奇斯】在白鸦亭触发巨大史拉格的事件。

前往盐之沙漠塔尼亚所在处触发温泉事件，获得奖杯“长脚哥哥亚尼”（あしながアーニー）→进入盐之沙漠・丘采集美食家之树的种子（美食家の木の实）。

Tips：建议玩家此时不要去碰盐之沙漠・灯中的迷你小龙（ミニマムドラゴン），因为在三个回合内未能将它打倒，它便会变成旧日之龙（グランドドラゴン），是本作中最强的BOSS，当前装备不可能打倒它。

传送到霍伦海姆，调合出3个秘传调味料（秘伝のスパイス）完成任务。至此霍伦海姆的全部依赖任务完成。

在银狼事件触发30天后且爱夏和尤里斯等级都超过30的前提下到两人一起到沿着山崖的街道触发事件，进入与银狼的战斗。

BOSS：银狼

银狼的主要特点是它的行动速度快，玩家可以利用冰精等道具降低它的行动速度。不过到此时相信各位玩家已经能够轻松地打倒它了。

前往白鸦亭向凯尔汇报→写日记“银狼之墓”（银狼の墓）→前往艾斯坦湿地・沼泽，触发谈论龙的事件→前往沿着山崖的街道触发龙的事件→到连绵不断的林荫之森触发猫面包的事件→到大地图上找到亚尼触发卖盐的事件→传送回菲尔兹堡，触发塔尼亚要来菲尔兹堡的事件→在菲尔兹堡据点触发谈论大祖母的事件。

【薇尔贝尔】在菲尔兹堡据点触发薇尔贝尔被逐出师门的事件→到黑猫的散步道触发奥迪莉雅购买炼金术书的事件→3年6月后到黑猫的散步道触发弗雷多吃醋的事件→前往玛丽翁办公室，触发哈洛斯村消失的村民回来的事件→参加第五次压箱宝大战，使用疗伤系动物玩偶可以轻松取胜。

【哈利】在高台的广场触发哈利回忆母亲制作点心的事件。

【哈利】前往弗雷多面包店，触发料理配方的事件。

【哈利】前往黑猫的散步道，触发向梅莉耶塔咨询的事件。

【哈利】前往弗雷多面包店，触发请教做法的事件，学会制作花型马芬（フラワーマフィン）。

【哈利】调合出带有“有妈妈的味道”（ママの味わい）潜在能力的花型马芬，前往哈利商会本部，将花型马芬交给哈利。

Tips：建议选择素材为牛奶豆（ミルヒ豆）、甘露灵水、和绿叶幸运草（青叶の詰め草）。

市集的时候来到市集大道触发塔尼亚前来游玩的事件，获得奖杯“进城”（おのぼる）→写日记“未来的美少女”（未来の美少女）和“妈妈的味道”（ママンの味）。

【弗雷多】前往弗雷多面包店，触发究极面包的事件→传送回爱夏的工房，触发娜娜卡前来游玩的事件→将妮欧加入到队伍中，传送到瑞吉娜的家触发事件。

【妮欧】前往菲尔兹堡的据点触发爱夏学会收拾的事件。

【尤里斯】在霍伦海姆的据点中触发尤里斯邀请爱夏共同讨伐龙的事件。

【琳卡】前往玛丽翁办公室，触发琳卡的强敌事件，事件后将她加入队伍中。

【妮欧】前往艾斯坦湿地・沼泽，触发妮欧采集药草的事件→带上妮欧前往二号馆，触发奇斯曾经激励妮欧的事件。

【弗雷多】前往二号馆入口触发试食事件→前往白鸦亭，触发妮欧与凯尔认识的事件。

【妮欧】前往白鸦亭，触发妮欧想快点长大的事件。

【弗雷多】前往白鸦亭触发试食事件。

【妮欧】前往菲尔兹堡的据点触发薇尔贝尔引导妮欧成为魔法师的事件。

【妮欧】返回菲尔兹堡据点触发妮欧变强的事件。

【弗雷多】返回弗雷多面包店汇报。

【弗雷多】一天后前往弗雷多面包店，触发薇尔贝尔“敲诈”弗雷多的事件。

【弗雷多】市集时前往市集大道，触发弗雷多选礼物给梅莉耶塔的事件。

调合出失传的众神灵药（失われた神神の灵药）、灼热の神酒，并准备一些土属性的贵金属类素材（不含有土属性的贵金属没用）完成依赖。至此里森冈格的依赖任务全部完成。

Tips：一夜花（ドンケルハイト）在妮欧的商店中有卖。

到拉南所在处触发他得到灵感的事件。

【尤里斯】在白鸦亭触发凯尔准备给尤里斯庆祝的事件。

【尤里斯】在连绵的林荫之森触发野营的事件→在大地图上找到亚尼，触发恶人事件。

调合出丰饶女神的容器（丰穰の女神の器）和无限润水壶（ゲヌークのじょうろ），带上毛皮素材完成依赖任务，至此菲尔兹堡的全部依赖任务完成。

Tips：精灵的呼吸（精灵の吸吹）在变异后的优古多拉席尔可以采集的到。

【瑞吉娜】将瑞吉娜加入队伍中，前往近处的森林触发瑞吉娜建议爱夏尽早去做想做的事情的事件。

【瑞吉娜】到瑞吉娜的家中触发她家人让她辞职回家的事件。（要求好感度80以上）

【瑞吉娜】前往近处的森林触发瑞吉娜决定辞职的事件。

【瑞吉娜】前往隧道遗迹・危桥触发修桥事件，事件后交20个巨人木片（巨人の木切れ）完成依赖，获得奖杯“工作引退”（仕事纳め）。

Tips：巨人木片在优古多拉席尔可以采集到。另外中文版所要求交的物品为3个黏着胶。

【瑞吉娜】返回瑞吉娜的家，触发瑞吉娜收拾完东西，准备回老家的事件。至此瑞吉娜结局事件已经全部完成。

写日记“口耳相传的传说”（语り继がれる传承）、“终极面包”（究极のパン）和“瑞吉娜・柯堤丝桥”（レジナ・カティス桥）。

【妮欧】30天后在菲尔兹堡的据点触发妮欧累倒的事件获得奖杯“在那之后的姐妹俩”（姐妹のその后），至此妮欧结局事件全部完成。



至此建议玩家先停下各个角色的事件，先制作最强的装备。待制作完最强装备后再前去挑战之后的 BOSS。

【薇尔贝尔】薇尔贝尔在队伍中的情况下，前往大地图，触发风之王的事件。

【薇尔贝尔】前往云海之岛，触发与风之王的战斗。战斗胜利后获得奖杯“风之王”（风の王）。

BOSS：风之王（风の王）

风之王的能力相对不算特别强，但是它在第十次行动时会逃跑，若她逃跑了则无法触发后续事件，造成达成完成薇尔贝尔的结局。因此在与她的战斗中应当以攻击为主，使用强力的攻击技能快速达到它。

【薇尔贝尔】返回菲尔兹堡的据点触发事件，至此薇尔贝尔结局的事件全部完成。

【尤里斯、琳卡】与尤里斯和琳卡一同前往盐之沙漠・灯，事件后到龙的旁边触发与古老契约之龙战斗。战斗胜利后获得奖杯“讨伐古龙”（古龙讨伐）。

BOSS：古老契约之龙（古い誓いの龙）

龙的攻击力以物理攻击为主，因此建议玩家做好提升防御力的装备，另外它的猛力震荡技能会对我方造成缓慢状态，建议玩家准备好一些不怕感冒药粉及时解除爱夏的缓慢状态。在它的 HP 剩余一半以下时它会觉醒，攻击力和行动速度都会有较大提升，建议在它半血前做好回复工作，觉醒后采取速攻的方式打倒它。

Tips：若未完成琳卡的强敌相关事件，将会无法进入琳卡的结局。

到塔尼亚处触发事件。

【尤里斯】返回霍伦海姆的据点，触发友情之证的事件。

【尤里斯】到白鸦亭，触发庆功会准备的事件。

【尤里斯】尤里斯在队伍中的情况下再次前往白鸦亭，触发庆功会的事件，获得奖杯“回到大伙之处”（あいつらへ）。到这里便完成了尤里斯结局的事件。

写日记“伐龙”（ドラゴン退治）和“可靠的伙伴”（頼りになる仲间）。





【琳卡】前往玛丽翁办公室，触发琳卡的目标事件。

【琳卡】带上琳卡来到平原的街道，触发寻找自我的事件。

【琳卡】3 年 10 月 1 日后前往玛丽翁办公室触发两人回忆的事件。

【琳卡】一天后前往高台的广场，触发琳卡谈论过去的事件。

【琳卡】在市集的时候前往市集大道触发两个琳卡的事件。

【琳卡】前往玛丽翁办公室触发事件。

【琳卡】3 天后（且不在市集的时候）返回菲尔兹堡的据点触发伪琳卡的事件。

【琳卡】前往玛丽翁办公室汇报情况。

【琳卡】带上琳卡前往艾斯坦湿地触发事件，获得奖杯“两个人”（二人）。选择是（はい）便进入与伪琳卡的战斗。

BOSS：假琳卡（伪リンカ）

本场战斗中只有爱夏和琳卡两人参加。假琳卡的攻击方式中只有物理攻击，建议玩家装备上增加物理耐性的防具，使用具有稳定输出的天元方阵进行攻击即可轻松取胜。

Tips：若选择否（いいえ）便不会进入 BOSS 战，且 BOSS 战失败也可以继续剧情，不会对主线有任何影响。

【琳卡】前往玛丽翁办公室触发 8 个琳卡的事件。

【琳卡】带上琳卡前往河岸街道触发事件。至此琳卡结局的事件全部完成。

写日记“8 个琳卡”（8 人のリンカ）和“寻找自我”（自分探し）。

【奇斯】前往朽ちた遗迹岛，触发见到飞龙的事件，到最深处进入战斗。战斗胜利后获得奖杯“天空支配者”（空を统べる者）。

BOSS：暴走的空龙（暴走した空龙）

本作中主线流程要求的最强 BOSS，由于有四次行动，如果 HP 不够高则很容易导致团灭，建议玩家准备大量的失传的众神灵药和秘药・倍速丸迎战。它的冰暴风技能可以会对我方全体造成巨大伤害，在它的四次行动中只要使用两次就有可能导致全灭，因此最好在装备中添加上冰属性耐性和物理耐性。队友方面建议选择瑞吉娜和薇尔贝尔，因为两人的技能攻击是以火属性为主，可以对它造成较大伤害，而且薇尔贝尔可以召唤元素以防爱夏战斗不能，能让战斗轻松一些。

【奇斯】前往高台的广场，触发与奇斯悠闲谈话的事件。

写日记“巨大史拉格”（大きなスラグ）。

参加第六次品评会，依旧拿疗伤系动物玩偶参加。胜利后获得奖杯“总冠军！”（グランドチャンピオン）。

【奇斯】3 年 1 月 1 日后前往二号馆入口触发事件，获得奖杯“在乐园中”（乐园にて）。至此奇斯结局的事件全部完成。

在菲尔兹堡触发生日事件→前往白鸦亭触发尤里斯过去的事件→在白鸦亭触发生日酒醉的事件，获得奖杯“送羊回巢”（送り羊）。

结局

之后剩余的奖杯仅有各个结局的相关奖杯了，下面是在第四年 4 月 1 日进入各项结局时的选项。

1、贤者之庵（贤者の庵）：选择“……好像没有特别的事”（…特になかったかも）

2、探求真理（真实の探求）：选择“……差点忘记了重要的事”（…大事なこと忘れてた）

3、热衷工作的姐姐（动くおねえさん）：选择“亚尼大哥的工作……”（アーニーからのお仕事が…）后选择“没有特别预定”（特に予定はない）。

4、魔法师与炼金术士（魔法使いと炼金术士）：选择“亚尼大哥的工作……”后选择“跟薇尔贝尔有约定”（ヴィルベルと约束がある）。※

5、从事挖掘工作的女性的未来（女性发掘屋の未来）：选择“亚尼大哥的工作……”后选择“跟瑞吉娜有约定”（レジナと约束がある）。※

6、接下来是三人行（そして三人で）：选择“亚尼大哥的工作……”后选择“跟琳卡有约定”（リンカと约束がある）。※

7、狩猎人生（ハンターライフ）：选择“亚尼大哥的工作……”后选择“跟尤里斯有约定”（ユーリスと约束がある）。※

8、女子会！：选择选择“配达のお仕事が…”后选择“没有特别预定”。

9、秘宝猎人（秘宝ハンター）：选择“哈利送来的信……”（ハリーから手纸が…）后选择“没有特别预定”。

※ 这四个结局中，前面的一个选项选择“送货的工作……”（配达のお仕事が…）或者“哈利送来的信……”也可以。

附录

特性

编号	中文名称	日文名称	效果	合成
1	火之力	火の力	投入火属性素材时火属性槽+10	–
2	炎之力	炎の力	投入火属性素材时火属性槽+15	1+32
3	业火之力	业火の力	投入火属性素材时火属性槽+20	2+1或32
4	灼热之力	灼热の力	投入火属性素材时火属性槽+30	3+2或32
5	水之力	水之力	投入水属性素材时火属性槽+10	–
6	雨之力	雨の力	投入水属性素材时火属性槽+15	5+32
7	大水之力	大水の力	投入水属性素材时火属性槽+20	6+5或32
8	时雨之力	时雨の力	投入水属性素材时火属性槽+30	7+6或32
9	风之力	风の力	投入风属性素材时火属性槽+10	–
10	狂风之力	岚の力	投入风属性素材时火属性槽+15	9+32
11	暴风之力	暴风の力	投入风属性素材时火属性槽+20	10+9或32
12	龙卷风之力	龙卷の力	投入风属性素材时火属性槽+30	11+10或32
13	土之力	土の力	投入土属性素材时火属性槽+10	–
14	岩之力	岩の力	投入土属性素材时火属性槽+15	13+32
15	黑土之力	黑土の力	投入土属性素材时火属性槽+20	14+13或32
16	大地之力	大地の力	投入土属性素材时火属性槽+30	15+14或32
17	不错的成品	いい出来	投入素材时品质槽+5	–
18	很好的成品	とてもいい出来	投入素材时品质槽+10	17+32
19	非常棒的成品	すばらしい出来	投入素材时品质槽+15	18+17或32
20	火精之气	火の精の气	投入火属性素材时，该素材的所有属性值全部加算到火属性槽上	–
21	水精之气	水の精の气	投入水属性素材时，该素材的所有属性值全部加算到水属性槽上	–
22	风精之气	风の精の气	投入风属性素材时，该素材的所有属性值全部加算到风属性槽上	–
23	土精之气	土の精の气	投入土属性素材时，该素材的所有属性值全部加算到土属性槽上	–
24	火之言灵	火の言灵	投入火属性素材时，该素材火属性值的25%加算到其他属性槽上	–
25	炎之言灵	炎の言灵	投入火属性素材时，该素材火属性值的50%加算到其他属性槽上	24+32
26	水之言灵	水の言灵	投入水属性素材时，该素材水属性值的25%加算到其他属性槽上	–
27	雨之言灵	雨の言灵	投入水属性素材时，该素材水属性值的50%加算到其他属性槽上	26+32
28	风之言灵	风の言灵	投入风属性素材时，该素材风属性值的25%加算到其他属性槽上	–
29	狂风之言灵	岚の言灵	投入风属性素材时，该素材风属性值的50%加算到其他属性槽上	28+32
30	土之言灵	土の言灵	投入土属性素材时，该素材土属性值的25%加算到其他属性槽上	–
31	岩之言灵	岩の言灵	投入土属性素材时，该素材土属性值的50%加算到其他属性槽上	29+32
32	提升力量	力を高める	投入素材时潜在能力槽+5	–
33	扩大力量	力を扩大する	投入素材时潜在能力槽+10	32+45
34	开放力量	力を开放する	投入素材时潜在能力槽+15	32+46
35	与植物很合	植物と合う	投入植物类素材时，该素材品质的10%加算到所有属性槽上	–
36	与植物非常合	植物とよく合う	投入植物类素材时，该素材品质的20%加算到所有属性槽上	35+32
37	与植物绝配	植物ととても合う	投入植物类素材时，该素材品质的30%加算到所有属性槽上	36+35或32
38	与矿石很合	矿石と合う	投入矿石类素材时，该素材品质的10%加算到所有属性槽上	–
39	与矿石非常合	矿石とよく合う	投入矿石类素材时，该素材品质的20%加算到所有属性槽上	38+32
40	与矿石绝配	矿石ととても合う	投入矿石类素材时，该素材品质的30%加算到所有属性槽上	39+38或32
41	与液体很合	液体と合う	投入液体类素材时，该素材品质的10%加算到所有属性槽上	–
42	与液体非常合	液体とよく合う	投入液体类素材时，该素材品质的20%加算到所有属性槽上	41+32
43	与液体绝配	液体ととても合う	投入液体类素材时，该素材品质的30%加算到所有属性槽上	42+41或32
44	安定物质	物质安定	投入材料的特性不再追加，材料投入时潜在能力槽+10	–
45	不变的特性	不変の特性	投入材料的特性不再追加，材料投入时潜在能力槽+20	–
46	停滞之力	停滞の力	投入材料的特性不再追加，材料投入时潜在能力槽+30	–
47	抑制消耗	消耗を抑制	投入材料时消耗的CP0.7倍	–
48	减缓消耗	消耗を缓和	投入材料时消耗的CP0.5倍	–
49	使消耗无效化	消耗を无效化	投入材料时消耗的CP为0	–
50	分裂成分	分裂成分	投入材料时消耗的CP2倍，调合完成的道具数量增加1个	–
51	增殖成分	增殖成分	投入材料时消耗的CP1.75倍，调合完成的道具数量增加1个	–
52	增量成分	增量成分	投入材料时消耗的CP1.5倍，调合完成的道具数量增加1个	–

全日记奖励一览表

中文名称	日文名称	效果
HP提升	HPアップ	最大HP上升2
HP提升+	HPアップ+	最大HP上升3
MP提升	MPアップ	最大MP上升2
MP提升+	MPアップ+	最大MP上升3
一流的冒险术	一流の冒险术	获得的战斗经验值上升20%
一流的冒险术+	一流の冒险术+	获得的战斗经验值上升30%
雷耐性UP	雷耐性UP	雷耐性上升4
雷耐性UP+	雷耐性UP+	雷耐性上升12
观察力	观察力	调合的道具品质上升5
观察力+	观察力+	调合的道具品质上升5
攻击力UP	攻击力UP	攻击力上升1
冰耐性UP	冰耐性UP	冰耐性上升4
采集用眼镜	コレクトグラス	获得采集用眼镜的配方
幸福的回忆	幸せな思い出	战斗获得的金钱2倍
状态异常耐性UP	状态异常耐性UP	状态耐性上升5
状态异常耐性UP+	状态异常耐性UP+	状态耐性上升10
工匠的砥石	职人の砥石	获得职人の砥石的配方
食品的知识	食品の知识	调合食品类道具时能多得到1个成品
洗练的染料	洗练の染料	获得洗练の染料的配方
装饰品的知识	装饰品の知识	调合装饰品类道具时能多得到1个成品
速度UP	速度UP	速度+1
探究心	探究心	在大地图移动时每经过一天回复10%的HP和MP
探究心+	探究心+	在大地图移动时每经过一天回复20%的HP和MP
调合素材的知识	调合素材の知识	调合素材类道具时能多得到1个成品
不会疲倦	疲れ知らず	在大地图移动时每经过一天HP和MP全回复
为伙伴着想	仲间思い	不在队伍中的角色能够获得50%的经验值
为伙伴着想+	仲间思い+	不在队伍中的角色能够获得50%的经验值
日用品的知识	日用品の知识	调合日用品类道具时能多得到1个成品
炸弹的知识	爆弹の知识	调合爆弹类道具时能多得到1个成品
物理耐性UP	物理耐性UP	物理耐性上升1
全力挥击	フルスイング	可以使用全力挥击
魔法的知识	魔法の知识	调合魔法的道具类道具时能多得到1个成品
水的知识	水の知识	调合液体类道具时能多得到1个成品
药品的知识	药品の知识	调合药品类道具时能多得到1个成品
流浪民族的靴子	流浪の民の靴	获得流浪民族的靴子的配方
用心的炼金术	炼金术の工夫	调合时最大CP上升5
用心的炼金术+	炼金术の工夫+	调合时最大CP上升5
学习炼金术	炼金术の学び	获得的调合经验值上升20%
学习炼金术+	炼金术の学び+	获得的调合经验值上升30%



本作相对于前作《少女们的真影》与其说是续作，倒不如说是资料片或完整版。游戏以前作中登场反派角色——私立蛇女子学园5人组为主角，从另一个角度彻底补完了整个故事，而且完整收录了前作的所有内容。对于没玩过前作，或者像笔者那样只玩了开头的人来说除了感到厚道和良心之外无话好说了，不过买了前作的人可能会捶胸顿足吧。虽说游戏骨子里还是以“擦边球”为卖点的游戏，系统也没有太大变化，但其中细节上做出的修改、敌人AI的提升等都使得本作更有挑战性。



文 宇宙人 美编 NINA

闪乱神乐 爆裂 红莲之少女	MMV AQL	动作
3DS 闪乱カグラ Burst －紅蓮の少女達－		日版
2012年8月30日	1人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

基本操作

按键	作用
摇杆/十字键	角色移动
Y键	轻攻击
X键	重攻击
A键	回避，飞翔乱舞发动，长按为奔跑
B键	跳跃（可二段跳）
L键	发动忍转身
L+Y/X键	秘传忍法
R键	爆裂忍法
空中↓+Y键	下落重攻击
R+Y键	普通秘传忍法
R+X键	超秘传忍法
空中R+Y键	空中秘传忍法
L键+R键+START	快速返回标题菜单
START键	暂停
SELECT键	暂停



忍部屋

5位女主角是蛇女子学园最优秀的选拔班成员，自然拥有她们专属的忍部屋。跟前作一样，忍部屋是女生们的大本营，执行任务之外的所有事项都要在这里完成。忍部屋有“任务”“交代”“更衣室”“设定”“资料室”和“记录”6项功能，分别对应屋内的6种设施，当然直接点下屏幕也能使用这些功能。下面分别为大家介绍这些功能的作用。

任务

游戏流程以任务形式推进，任务的种类可以分成关键任务和支线任务两种，关键任务的标题前面有一把钥匙标记，而游戏的剧情则穿插在关键任务之中。每个章节有若干个任务，只要完成所有关键任务就能开启下一章节。值得一提的是，游戏中所有任务都能重复挑战，不过大部分关键任务第一次挑战的时候都有指定角色，该角色的头像会出现在任务的标题前面，如果此时选用的并非指定角色，接任务的时候系统就会出现提示是否自动换成指定角色出战。任务虽然可以重复挑战，但是剧情只会触发一次。

任务完成之后，系统会根据玩家的表现评定为秀、优、良、可4个等级，评定的标准为玩家的完成时间（求快）、杀敌数（求多）、连闪次数（求多）还有发动秘传忍法次数（求多）。另外，本作评价系统有一个变更点，以命驱状态完成任务获得的“脱”评价被独立了出来，也就是说，发动命驱之后无论任务中表现如何，评价只有一个“脱”，不能获得上述的4种评价。因此如果想达成全任务秀评价的挑战，就只能用阳乱或闪乱的属性来打了。

注：任务失败之后系统会询问玩家再次挑战还是返回忍部屋，不过无论怎样选择，之前任务中已经获得的经验值和阴阳熟练度都不会保留。

交代

调查左下角的书桌进入交代画面，本作两个篇章各自有5位角色可以使用，另外还有一位隐藏角色，玩家可以从中选择喜欢的角色出去战斗。交代菜单中还能看到每位角色的能力参数、等级、经验值、阴阳属性等数据。每位角色之间的等级和参数互相独立，所以过分“宠爱”某人很容易导致平均能力低下，使得后期角色限定的任务难以应对。

更衣室

本作令一个重要的变更点就是更衣室终于对应3D效果了！（这哪里重要了……）玩家依然可以自由地从现有的服装中选择喜欢的给女生们穿上。服装分为制服、水着、忍装束、装饰4种。制服为忍转身前的普通状态下穿着，水着可以理解成内衣，命驱状态或者忍转身过程中脱了外衣显露出的服装，忍装束就是忍变身之后的战斗服，装饰则是各种小饰品，不过本作中饰品附带的能力提升效果全部取消，完全沦落为普通饰品了。跟前作一样通关之后可以按住X键倾侧3DS机身来更改观赏视角，什么？限制在45°以内什么都看不到？看我忍法“神之风”！（向麦克风吹气）。

资料室

查看游戏各种资料和数据的地方，有5项内容，成绩是每位角色作战记录的综合数据。称号类似于成就系统，要求玩家达成一定条件之后获得。画像选项除了观赏剧情中出现过的CG之外，达成特定条件后还能开启一些特殊的设定图作为奖励。音乐则是鉴赏BGM模式，只要正常地通关并且让凛加入之后就能完成全收集。辞典是收录了游戏中的世界观以及人物设定。资料室中比较难收集的是称号和画像两项，全部完成的话要花费不少时间（具体条件可参考后文）。



©2012 MarvelousAQL Inc.

任务执行

战斗画面

1. 体力槽：角色的体力，下降到 0 后任务便直接失败，能够用场景中出现的牛奶盒等道具回复；

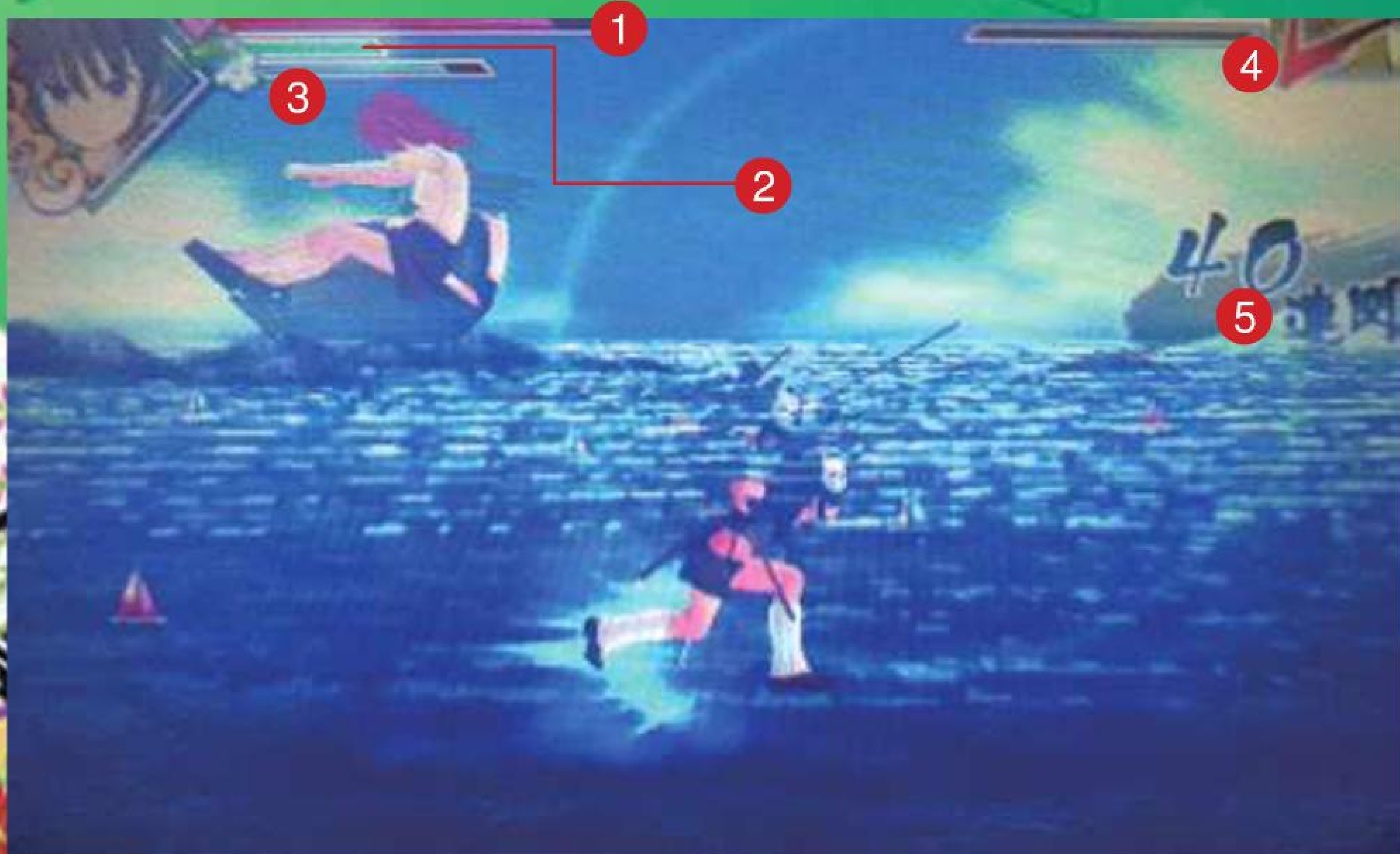
2. 忍法槽：发动忍转身、秘传忍法所消耗的槽，可以通过攻击敌人来提升；

3. 衣服耐久：受到攻击时除了体力下降之外还会损耗衣服耐久，下降到一半以下和用完时都会出现一次破衣画面；

4. 敌人状态：显示正在攻击的杂兵头像以及残余 HP，如果是 BOSS 战的话其 HP 会在画面下方显示；

5. 连闪次数：连击数，连闪越高获得的经验值奖励以及阴阳熟练度会越高；

下屏幕：下屏幕菜单有两页，第一页能查看任务信息，比如剩余时间等，第二页能够查看当前角色的连段表。



忍转身

消耗忍法槽让角色穿上自己的战斗服，同时令肉体得到强化的忍术。每个任务开始时，角色都会穿着学校的默认制服出场（部分有特殊剧情的任务除外），忍法槽也只有一行。当角色蓄满了这行忍法槽之后，按下 R 键就能发动忍转身，忍转身过程会出现变身特写动画，换上新衣服之后，HP 和衣服耐久度都会全部回复满，但是忍法槽会被清空。之后在整个任务中角色便能以真正的实力作战，攻击力和防御力都有一定提升，还能获得阳属性的能力加成，招式也会发生较大的变化。忍法槽也会变成与角色段位相应的长度，此后消耗忍法槽还能让角色使出强力的秘传忍法。

鉴于忍转身有回复 HP 的特性，一些场地内没有回复 HP 道具的任务中选择适当的时机使用。但是忍转身前是无法使用秘传忍法的，转身后要重新积蓄忍法槽，所以如何判断合理的变身时机也相当重要。

命驱

本作战斗的特色之一，任务开始的角色出场动画中，玩家可以根据下屏幕的提升按下 L 键 +R 键，角色便会脱掉外衣露出水着，进入命驱状态。发动命驱之后攻击力和速度会大幅提升，而且还能获得阴属性或者阴乱的能力加成，但是防御力会严重下降，特别将阴属性提升到“阴乱”之后随时都有被秒杀的危险。攻击招式跟忍转身状态有明显的差异，这个差异主要体现在地面轻攻击能无限无缝循环，而绿圈变少，不过这并不意味着敌人不能反击，所以盲目进行地面猛攻只有死路一条。



绿圈&飞翔乱舞

丝毫不把牛顿放在眼内的飞翔乱舞是本作战斗系统的精髓所在。这里要先解释一下后文会经常出现的“绿圈”系统，在下屏幕的角色技表中，部分招式的按键符号被绿色圆圈圈着，这意味着如果在战斗中被这一招攻击命中的敌人会被吹飞，同时画面会出现绿色光圈的特效。飞翔乱舞是指当玩家打出绿圈之后，按下 A 键就能让角色飞过去追击被打飞的敌人（无论多远都能追上去）。发动飞翔乱舞连段结束后还会再出现绿圈，按下 A 键便能再次进入飞翔乱舞。在空中绿圈出现的次数默认只有一次，阳属性熟练度提升到一定程度以上或者获得了阳乱属性之后能出现两次，而闪乱属性能无限出现绿圈。地面出现绿圈的时候，A 键的判定时间比较长，但是空中出现绿圈的话，判定时间就会大大缩短，特别是闪乱属性在空中第三次之后出现的绿圈，判定时间非常短，按慢了角色便无法继续追击。飞翔乱舞的过程中即使打光了敌人所有的 HP，只要还没落地玩家就能一直攻击下去，直到飞翔乱舞打完落地为止。有趣的是，游戏中包括 BOSS 在内大部分敌人都没有对空攻击手段，哪怕本作敌人的 AI 和攻击意识提升了不少，还擅长各种飞行道具。但飞翔乱舞攻击的过程中几乎完全不用担心被打下来。

综合上述的特点，飞翔乱舞既是安全稳定的战斗方式，也是提升连闪（连击）数以及快速蓄满忍法槽最重要的手段。实战中通过绿圈攻击带入飞翔乱舞，蓄满忍法槽后用秘传忍法一次过清扫大量敌人的打法是任何角色都通用，而且又是最实用的战术。连段中绿圈的位置完全取决于角色的技表，不过技表会随着阴阳变华而改变，忍转身和命驱状态也有差别，因为上述战术的缘故，能够快速使出绿圈攻击的技表意味着不容易被敌人打断，强度自然会更高。最后要注意的是，敌人在倒地状态是无法打出绿圈的。

秘传忍法

借助大自然的力量使出的超威力攻击招式。发动之后会有特写镜头，而且攻击过程无敌，不同秘传忍法可以用来输出或者突围，某些秘传忍法还会随着角色的段位提升而威力增强。每位角色能学会 3 招秘传忍法，普通秘传忍法初期便拥有，空中秘传忍法只要练到 15 段就能学会。超秘传忍法则要通过了后期指定的章节才能使用，会消耗两格忍法槽。忍法槽初期只有一格，段位（等级）升到 7 的时候增加到两格，段位升到 21 时增加到三格。秘传忍法是快速清场的有效手段，而且忍法槽积蓄速度也很开，如果一个任务想获得高评价，千万不要吝惜使用。值得注意的是，BOSS 角色也会使用秘传忍法，如果被对方抢先使出了秘传忍法我们是无法马上发动的，只能先想办法躲过去。

最后，如果用秘传忍法击败 BOSS，必定会出现第二次破衣画面。

爆裂忍法

被敌人围困的时候，除了冲刺、秘传忍法或者飞翔乱舞逃脱之外，更直接的手段是使用爆裂忍法。爆裂忍法的威力和范围虽然比不过秘传忍法，无敌时间也相对短很多，但是不受忍法槽限制随时都能发动，被敌人围困时还能赚到不少忍法槽能量。更重要的是如果玩家受到连续攻击不断出现硬直时，爆裂忍法是惟一能强制取消硬直使用的招式，能够迅速摆脱后续的伤害。但是，爆裂忍法最致命的缺憾是要消耗 1/10 的 HP。因此不能经常使用，只能在危险时刻保命脱险。阴乱状态下发动爆裂忍法不会消耗 HP，前作可以用这招无耻地屈死所有 BOSS，但本作进行了修正，阴乱状态下爆裂忍法有散热时间。如果说秘传忍法是进攻技能，爆裂忍法就是防守技。



www.doolands.com

破衣系统

忍法槽下方有一行蓝色的衣服耐久槽，玩家受到攻击的时候就会连同HP一起降低，之后就会出现传说中的爆衣特写，但不同于HP，衣服耐久度在战斗中是无法回复的。衣服破坏后除了外观之外不会带来任何影响，但是也有像春花那样出现部分招式攻击力降低的特殊情况。命驱状态由于衣服早就脱光了，自然不会有耐久度。但如果被BOSS的秘传忍法击败的话，还是会出现爆衣特写（虽然什么都没有烂），通关之后，玩家可以在破衣特写中用摇杆来控制视角，但可调整的范围很小。

阴阳变华

阴阳变华是本作角色育成的最大特色，战斗中若玩家发动忍转身或者命驱会各自积蓄“阳”和“阴”两种熟练度，熟练度的提升会分别影响到忍转身和命驱两种状态下的连段招式，当属性的熟练度积蓄满了之后还会演变成“阳乱”或“阴乱”属性，而阴阳属性都蓄满了之后还会出现“闪乱”属性。“闪乱”属性出现后，玩家在交代画面中选择了该角色之后便能自由设定她用何种属性出战，不过此时，如果选择了阴乱属性，战斗开始时就会强制进入命驱状态，反之如果不选择阴乱，战斗开始时便无法发动命驱。以下是这些属性的特征：

阳属性

使用忍转身战斗能够积蓄的属性，完成任务后能令相应熟练度提升，忍转身状态下能获得以下效果：

·连闪段数增加，使用阳属性的招式；

·飞翔乱舞循环的次数增加到3次；

·短距离冲刺速度提升。

阴属性

以命驱状态战斗才能积蓄的属性，完成任务后能令相应熟练度提升，命驱状态下能获得以下效果：

·连闪段数增加，使用阴属性的招式；

·短距离冲刺无敌时间延长；

·攻击力4.5倍，防御力下降到20%。

阳乱属性

阳属性熟练度积蓄到最高之后能够开启的属性，忍转身状态下能获得以下效果：

·连闪段数增加，使用阳属性的招式；

·飞翔乱舞循环的次数增加到3次；

·忍法槽更容易积蓄；

·不容易被敌人的攻击打出后仰硬直。

阴乱属性

阴属性熟练度积蓄到最高之后能够开启的属性，命驱状态下能获得以下效果：

·连闪段数增加，使用阴属性的招式，弱攻击能不断地循环攻击下去；

·短距离冲刺无敌时间延长；

·攻击力7.5倍，防御力下降到10%；

·发动爆裂忍法不消耗HP，但是有散热时间限制。

闪乱属性

当角色阴阳属性槽全部升满，同时开启阳乱和阴乱的时候出现的属性，发动之后能获得以下效果

·攻击力&防御力提升1.5倍；

·短距离冲刺无敌时间延长；

·忍法槽更容易积蓄；

·爆裂忍法消耗的体力降低；

·飞翔乱舞能无限循环（循环第三次之后绿圈有效时间缩短）

·不能发动命驱；

·强攻击必定破防。



角色分析

焰



能力值			
项目	1段	50段(通常)	50段(红莲)
体力	360	1820	2719
攻击力	115	294	403
防御力	92	181	205
忍耐力	38	136	218

作为本作的头号女主角，普通状态下实力既没有明显的缺点但也没有突出的地方——这是理所当然的，因为她要到最终章拔出第七把刀之后才会发挥出真正实力。普通状态下既没有远程攻击又没赖招的她只能贯彻最传统的打法——通过近战来打出绿圈，之后飞翔乱舞，忍法槽满了就落地用秘传忍法。还好初期的招式比较容易打出绿圈，但是阴阳属性提升到一定程度以上时，连段中有绿圈效果的招式会变得比较少，而且除了YYX之外，其余的都比较靠后，攻击途中比较容易被敌人打断，所以比起那些有无赖战法的角色，焰属于大器晚成的类型。普通秘传忍法是多段突进，前期只能突进两次，但是随着段位提升突进次数会增加，判定范围也会有所提升，到了后期体现出来的实用度甚至超过了超秘传忍法。空中秘传忍法的判定范围比较小，实用性不高，而超秘传忍法是中小范围的旋风砍，因为发动途中不能移动，实用性大大受到了限制。

通关之后焰可以在“交代”菜单中通过L键/R键切换到红莲模式，这个模式的经验值、阴阳值跟普通的焰共通，不过战斗中不能发动命驱。任务完成后只会成长阳属性，基于这点，游戏前期使用焰的时候可以多发动命驱培养出阴乱属性，出红莲焰之后就能更快地培养闪乱属性了。红莲焰的综合性能是5人之中最高的，属性默认是闪乱且不能更改，只不过飞翔乱舞接到第5次的时候便无法打出绿圈。招式华丽而且威力惊人，基本上都是跟敌人硬拼即可，用不着太花哨的技巧。最野蛮的是，**红莲焰的爆裂忍法能打出绿圈，加上闪乱特性能降低爆裂忍法所消耗的HP，因此必要时可以用来强制发动飞翔乱舞，效果拔群。**

秘传忍法跟普通模式没有太大变化，普通秘传忍法虽然也是多段突进，但是只能来回突进，不能自己选择攻击方向。超秘传忍法改为拔出6把剑使出旋转剑阵，威力变得非常惊人，贴近BOSS后使用打掉一整行血都不奇怪。



咏



能力值		
项目	1段	50段
体力	300	1610
攻击力	130	289
防御力	75	134
忍耐力	50	297

虽然扛着厚重的大剑但咏的攻击力在5位角色中只排在中间，不过要是论攻击范围她毫无疑问是第一位。随便一招出绿圈打飞5个人（或者更多）是很常见的事，而且得益于这个攻击范围，飞翔乱舞再出现绿圈衔接的过程很少出现漏网之鱼。只要敌人够密集，连击数飞涨得很快，不过攻击速度相对来说稍慢，按键速度不够快的话飞翔乱舞



时很容易没打完一套连段就落地了。另外，咏的 YYXX 是非常流氓的招式，最后两下是超远距离的炮击，射程超远而且威力巨大，指令数较少使她拉开距离射击时不怕被敌人追上来，更无耻的是会出现绿圈。拉开距离射击，命中画面外的敌人时如果听到提示音效，无论多远都能飞过去使用飞翔乱舞，硬要说缺点的话只是打飞的敌人不多，适合 BOSS 战时拉开距离使用。

普通秘传忍法是大剑叩击，有多段伤害，因为是原地正面的大范围攻击，所以不用担心会因为位移等因素导致伤害降低，但要注意角色背面是没有攻击判定的，还好出现特写之后有一次机会调整左右方向，避免被敌人从四面八方围起来时使用即可。空中秘传忍法是对正下方地面造成冲击波，范围一般威力惊人。超秘传忍法是跟未来的秘传忍法类似的远程多段射击，不过不能调整方向，适合在 BOSS 战中耍赖。

日影



能力值		
项目	1段	50段
体力	340	1420
攻击力	96	345
防御力	72	151
忍耐力	52	101

武器虽然只是一把小刀，但攻击力却是除了红莲焰和隐藏角色凛之外最高的，攻击速度也毫无疑问是全角色最高。轻攻击连段中虽然绿圈出现得比较靠后，但依然能很快进入飞翔乱舞，无论面对大量杂兵还是体型较大的敌人，日影的攻击速度依然能体现出优势，因此她的连击数也是最容易涨的，多点在空中“鞭尸”很快就会破千连闪。缺点是攻击范围偏小，所以绿圈打飞的敌人不多，但这个问题到了阳属性中后期学会能贯通敌人的投掷小刀攻击后得到解决。重攻击的 X 和 XX 两招都是仅一个动作就能直接打出绿圈的神技，其中 XX 两个指令合起来日影只会使出一招滑铲，距离较长，打飞敌人高度较低，接飞翔乱舞时有机会攻击到地面的敌人，但同样有被人打下来的危险，X 则能令敌人飞得很高，不容易被干扰。进入命驱状态之后可以不断用这两招起手进入飞翔乱舞，将忍法槽蓄满了之后使用空中秘传忍法清扫地面的敌人，BOSS 战中也能将 BOSS 屈到死，这是日影最简单无耻的战术。

此外，日影的 HP 掉到 1/4 以下时会进入狂乱状态，脚下会出现紫色的气，此时的攻击力会大幅提升。配合阴乱属性能发挥出不亚于红莲焰和凛的杀伤力，只不过伴随着即死的危险。而且狂乱状态的持续时间不明，有时候只会出现几秒钟，HP 回复了也会消失，所以几乎没有实用价值。

日影的普通秘传忍法在前期威力不大，段位上升之后伤害判定次数会增加，空中秘传忍法正如前面所说，可以配合飞翔乱舞使用，实用度超高。超秘传忍法也是中距离的飞行道具攻击，适当拉开距离之后迎击 BOSS。总的来说日影是比较适合发动命驱作战的角色。



未来



能力值		
项目	1段	50段
体力	280	1250
攻击力	75	274
防御力	70	119
忍耐力	28	275

武器是一把机关枪雨伞，战斗模式自然也是以远程为主。未来比较适合在一些比较广阔，或者狭长的空间战斗，这并不意味这她不能近战，只是要真正体现她流氓的地方，还是得看看场地。因为未来远程攻击手段多，而且即使远距离也能打出绿圈并进入飞翔乱舞，因此只要保持距离，既不用担心被敌人伤到又能稳定地输出。飞翔乱舞结束之后落地的过程比较危险，不过学会了空中秘传忍法之后，可以扫一遍地板再落地，之后趁机拉开距离重复这个战术。

未来是游戏中惟一能学会当身技的角色，发动当身（X）受到攻击的一瞬间会马上反击，反击的判定范围比较大，而且能接入连段，面对那些比较难缠而且攻击意识强的敌人可谓屡试不爽，后期面对那些能中断角色攻击的大体型敌人时也有不错的效果。不过当身判定只有正面，尽量不要在被围攻的时候用，特别是濒死状态更不能依赖这招脱险，发动秘传忍法或爆裂忍法逃走才是正道。



普通秘传忍法是长距离贯通弹 5 连发，其中最后一发威力超高兼带吹飞效果，射击过程中可以前后调整方向，但无法攻击到左右两边的敌人，而且枪身也不具有攻击判定，因此只能拉开距离使用。前期的作用不大，但到了中后期面对 BOSS 或者大体型杂兵是反而成为了神技。空中秘传忍法适合在飞翔乱舞落地前使用，这是通关前最重要的范围攻击。超秘传忍法是普通秘传忍法的强化版，能够进行 360° 的射击，虽然效果出众但学会的时间太迟了。

春花



能力值		
项目	1段	50段
体力	400	196
攻击力	109	278
防御力	99	178
忍耐力	21	238

个人感觉用起来最别扭的角色，春花没有武器纯粹用拳脚作战，初期的打击感很差。到中后期倒是有更加丰富的招式，连段的指令相对于其他角色稍微复杂一些，出现绿圈的机会也很多，虽说没有明显的特点但综合战斗力也不差。另外，个人感觉春花的衣服是最容易破的，可能是身材较大容易受到攻击的原因。衣服第一阶段破坏之后外衣会直接被脱掉，此时任何用到试管的招式（比如 X 和空中秘传忍法）威力都会削弱，命驱状态也会发生这种状况。

春花前期难用之处还在于她的普通秘传忍法实在太废了，飞吻冒出来的心形虽然有吹飞效果，但碰到敌人就会马上消失，经常发动了秘传忍法之后什么效果都没看见（被扑过来的敌人全挡下了）就被打飞，本身威力也不高，前期这种最需要秘传忍法进行输出或者突围的时期体现不出其效果，使得春花很难上手。要一直练到 15 段掌握了空中秘传忍法之后才会有所改善。空中秘传忍法是大范围的试管投掷，屏幕显示到的范围以及其正下方都有攻击判定，而且判定次数相当多，打完了飞翔乱舞之后马上发动能一下子将连击数提升上去。超秘传忍法近乎全屏的范围也相当惊人，被敌人围起来时使用能发挥出意想不到的效果。

凛



能力值		
项目	30段	50段
体力	2027	9999
攻击力	329	549
防御力	145	165
忍耐力	143	163

凛作为蛇女子5人组的老师毫无疑问拥有最BUG的实力，攻击力、攻击范围、攻击速度甚至防御力都遥遥凌驾于另外5人之上，只要在地面上使用轻攻击前进，无论遇到什么敌人都能像收割机一样碾压过去。加入队伍时候等级就是30段，哪怕阴阳两行属性是空的，但后面已经没有能难倒她的任务了（除了大道寺先辈）。因为攻击速度实在太快了，使用飞翔乱舞的时候空中连段反而显得非常慢。正因为能力优秀，那些用其他角色打不出秀评价的任务可以让她来轻松解决，对完成“成绩最优秀赏”和“命驱皆传”起到非常重要的帮助。

另外，凛只水着和忍装束两套服装，而且还不能随意更换，不得不说有点遗憾。

难点任务详解

4-06妖の罠

这个本身不是什么难的任务，但之所以挑出来说是因为**完成这个任务之后直到通关之前都无法返回忍部屋**。这就意味着不能随意变更角色的服装，也不能做支线任务，要练级只能趁现在了。此后每一个任务完成之后剧情中都会有一个存档机会，这个存档是直接覆盖之前玩家所读取的存档的，如果担心打不过，建议先手动在别的存档格上备份。不然当你发现真的打不过的时候（虽然不太可能），你已经无法回头了。

妖の罠之后的任务全部角色都有强制出战的任务，因此建议先打支线任务练级，推荐“谢って済むこともある”。5名角色中焰必须练得强一些，因为她的战斗相对较多，练到21段以上出现3格忍法槽基本上就能碾压过去了，如果已经获得闪乱属性更好。其他角色则推荐练到15段以上能使出空中秘传忍法。还好除了焰之外其他角色都是跟宿命对手单挑，等级别太低就不会有问题。

5-06最期を焦がす炎

最终战，第一次挑战这个任务焰会解放红莲模式，红莲模式拥有阳乱的防御力和阴乱的攻击力，攻击动作也有相当大的变化。任务首先要跟飞鸟进行一场宿命的对决，之后要先后击败另外4名同伴，途中路过失败了就要全部重打。第一场对付飞鸟的战斗比较简单，这首先是得益于红莲焰本身的实力，当然场地两端鲤鱼像里面的两瓶体力大回复药也功不可没。战斗胜利后进入剧情，之后就要跟同伴们单挑了。同伴的顺序是咏、日影、未来、春花，每场战斗之间有一段小杂兵战，这里的杂兵HP没了就会马上消失，因此不能用飞翔乱舞鞭尸。由于杂兵战是以忍转身模式的焰战斗，进入BOSS战时才会发动红莲模式，因此BOSS战之前跟之后都会回复所有HP和衣服耐久。4名角色打法大同小异，场地中的箱子也有回复道具，可以多加利用。红莲焰的超秘传忍法攻击范围广，而且威力惊人，一招几乎能打掉BOSS一行血。多利用YYX打飞对手然后用飞翔乱舞积蓄忍法槽，很快就能结束战斗。



5-07生きていた最强の忍

完成了5-06便迎来通关，但是通关之后还会紧接着进入这个任务。这个任务要求5位女主角先后击败隐藏角色凛，之后凛便会成为可用角色。无论选择谁进入这个任务，战斗的顺序固定为咏、日影、未来、春花、焰，焰会进入红莲模式作战，任何人战败都要全部重打，评价是每个角色分开的，凛加入后她本人不能挑战这个任务。凛的战斗力比前面遇到过的任何BOSS都要强大，而且场地内完全没有回复道具，所以恶战在所难免。想击败凛就要充分运用角色的优势招，比如咏和未来可以拉开距离，用带绿圈效果的射击进入飞翔乱舞，蓄满了忍法槽之后就用远程秘传忍法来重创BOSS。日影的打法大同小异，毕竟重攻击能直接出绿圈，BOSS几乎没有站起来的机会。春花则比较麻烦，要多点用秘传忍法尽快结束战斗。焰的基本能力最强，轮到她出场的时候恐怕已经没有难度了吧。



5-13红莲の如く舞い散れ！

前作最终任务半藏学园版，完成了5-08～5-12这几个任务之后出现。要依次击败斑鸠、葛城、柳生、云雀、飞鸟5人，挑战性甚高。跟5-07不一样，这次每次战斗之间不会进行回复，衣服破了也不会修补。还好场地内四周散落了很多回复HP和忍法槽的道具，而且每场战斗都会重新刷出来，所以难度还不算特别严峻。除了飞鸟，另外4人的实力跟5-09~5-12时差不多。最后的飞鸟会发动跟最终战时期一样身体冒着绿光的状态，战斗力比5-08中强大了不少，而且还非常厚。就算是30段以上的红莲焰也要花不少时间才能解决她。虽然任务难度不低，但对能够打过前面几个人物的角色来说已经不成问题了。另外，由于阴乱的无限爆裂忍法遭限制，所以如果想取得“脱”评价但又觉得命驱模式太难打，那还是找老师帮帮忙吧。

5-14传说の大道寺先辈现る！

击败了半藏学园5人组之后还要对付前作的隐藏角色打到死前辈……不，大道寺先辈。这个任务是游戏最后也是最难的任务，其最吓人的地方在于——假如你认为和前作一样只是跟前辈单挑，还手滑发动了命驱，那么开场的一瞬间被秒杀都不奇怪了。因为同场还有4台大机器人。机器人的攻击判定强，远程攻击异常凶猛，一台还能硬碰，但是被四台围起来，先不说有没有你攻击的机会，就算你能打出绿圈，它们趁你飞起之前打下来也是小菜一碟，加上还有大道寺先辈在场，一旦被围攻了惟一能做的就是爆裂忍法逃脱，但很快又会被缠上。

如果纯粹想过这个任务的话，角色推荐红莲模式的焰，等级最好36段以上，因为有4格忍法槽。红莲焰防御力不俗，超秘传忍法也是所有角色中伤害最高的，但最重要的原因是她的爆裂忍法有绿圈效果。因为关卡的场地比较狭窄，很容易被两三台机器围殴，惟一能做的只有发动爆裂忍法脱险，此时红莲焰就能转守为攻以飞翔乱舞追击敌人，正好爆裂忍法炸飞的敌人比较高，可以安心地在高空打连闪数赚忍法槽，蓄满了之后落地发动超秘传忍法，很快就能清扫掉4台机器人。因为默认有闪乱属性的加护，爆裂忍法消耗的HP不多，加上场地内有不少回复道具，可以多点使用。值得注意的是，场地的箱子内有两剂“二回战”（HP跟忍法槽全满），可以适当运用。剩下大道寺先辈就好办了，只不过还是要小心攻击她的时候她也会用爆裂忍法反击，

成功使出飞翔乱舞就不用担心了。

想要“脱”评价推荐用凛，但前提是修得阴乱属性并且段位练满。因为普通攻击很难派上用场，只能靠爆裂忍法积蓄忍法槽了。之后在忍法槽满了之后发动超秘传忍法绕场跑，或者用空中秘传忍法都能快速清扫杂兵。剩下大道寺一个人的时候就好办多了。

P.S. 前作只打了两章的笔者打赢了之后才发现，大道寺先辈的头发原来不是黑色的。

资料室

全服装入手方法

制服

名称	获得条件
秘立蛇女子学园　制服	初期拥有
秘立蛇女子学园　冬服	完成任务1-08
少女ワンピ-ス	完成任务5-06

水着

名称	获得条件
スタイリッシュな水着	初期拥有
どでかシャツ	完成任务1-08
ぷいぷいバニ-	完成任务3-08
ほっこりタオル	完成任务3-08
ア-マ-ド・ビキニ	完成任务4-08

忍装束

名称	获得条件
秘立蛇女子学园　忍装束	初期拥有
魔闪少女服	完成任务2-08
战国巫女装束	初期拥有
ポップアップメイド	完成任务2-08
半藏5人众の忍装束	完成任务5-06

装饰品

名称	获得条件
オシャレメガネ	完成任务1-06
邪恶な眼带	完成任务1-08
怪盗マスク	完成任务3-05
敏腕教师のメガネ	获得称号：秀丽无双
プチ・シルクハット	完成任务2-02
プラチナティアラ	完成任务2-05
忘却の帽子	完成任务5-06
メイドカチュ-シャ	完成任务2-08
アダルティバンド	完成任务3-08
特级上忍の面	完成任务3-02
ハイビスカス	完成任务4-02
ハピネスリボン	完成任务4-05
ショ-トウィッグ	初期拥有
高贵なる帽子	获得称号：迅速なる连闪
不思议なネコ耳	获得称号：一骑当千
诱惑のリボン	获得称号：秘传忍法皆传

全称号获得条件

序号	称号名	获得条件	报酬
1	见习い忍者	完成第一章全部任务	—
2	半人前忍者	完成第二章全部任务	—
3	一人前忍者	完成第三章全部任务	—
4	上级忍者	完成第四章全部任务	—
5	忍者师范	完成任务5-06	—
6	焰任务完遂	用焰完成所有任务	画像1
7	咏任务完遂	用咏完成所有任务	画像2
8	日影任务完遂	用日影完成所有任务	画像3
9	未来任务完遂	用未来完成所有任务	画像4
10	春花任务完遂	用春花完成所有任务	画像5
11	焰全体术习得	焰学会所有攻击招式	—
12	咏全体术习得	咏学会所有攻击招式	—
13	日影全体术习得	日影学会所有攻击招式	—
14	未来全体术习得	未来学会所有攻击招式	—
15	春花全体术习得	春花学会所有攻击招式	—
16	凛全体术习得	凛学会所有攻击招式	—
17	神速なる连闪	任意任务中完成300连闪	装饰：高贵なる帽子
18	秘传忍法皆传	累计发动100次秘传忍法	装饰：诱惑のリボン
19	一骑当千	累计打倒1000人	装饰：不思议なネコ耳
20	师鬼击破	完成任务5-07	画像6
21	命驱皆传	命驱状态完成全部任务	画像24~28
22	阴乱の极み	所有角色练成阴乱	—
23	阳乱の极み	所有角色练成阳乱	—
24	秀丽无双	无伤完成有BOSS战的任务（推荐1-02）	装饰：敏腕教师のメガネ
25	豪华绚烂	全部BOSS用秘传忍法击败	画像11~16
26	百花缭乱	见过所有BOSS的所有奥义	—
27	成绩最优秀赏	全任务获得秀评价	画像7~10
28	装备收集家	获得所有服装	—
29	资料收集家	开启所有画像	—
30	天衣无缝	全部成员的段位练到最高	—

全画像开启条件



序号	开启方法
1	用焰完成全部任务
2	用咏完成全部任务
3	用日影完成全部任务
4	用未来完成全部任务
5	用春花完成全部任务
6	隐藏角色凛加入队伍
7	全任务获得秀评价
8	全任务获得秀评价
9	全任务获得秀评价
10	全任务获得秀评价
11	全部BOSS用秘传忍法击倒
12	全部BOSS用秘传忍法击倒
13	全部BOSS用秘传忍法击倒
14	全部BOSS用秘传忍法击倒
15	全部BOSS用秘传忍法击倒
16	全部BOSS用秘传忍法击倒
17	看过全部BOSS的秘传忍法
18	看过全部BOSS的秘传忍法
19	看过全部BOSS的秘传忍法
20	看过全部BOSS的秘传忍法
21	看过全部BOSS的秘传忍法
22	看过全部BOSS的秘传忍法
23	看过全部BOSS的秘传忍法
24	全部任务发动命驱完成
25	全部任务发动命驱完成
26	全部任务发动命驱完成
27	全部任务发动命驱完成
28	全部任务发动命驱完成
29	完成任务1-05
30	完成任务1-05
31	完成任务1-08
32	完成任务2-02
33	完成任务2-05
34	完成任务2-05
35	完成任务3-06
36	完成任务3-07
37	完成任务4-02
38	完成任务4-04
39	完成任务5-01
40	完成任务5-06
41	半藏、蛇女篇全称号获得



全歌曲开启条件

序号	曲名	解禁方法
1	红莲の掟目（インストVer）	初期获得
2	くらすめいと	进入忍部屋
3	ココロとココロ	任务3-07
4	红の悲しみ	任务2-08
5	女子高生だものっ	打开忍宝库
6	红き战士　现る！	初期获得
7	羡望の眼差し	初期获得
8	心を求めて	初期获得
9	あたしならやれるっ	初期获得
10	私のお人形たち	初期获得
11	阴と阳を知る者	任务4-04
12	孤独と友情と	任务2-08
13	怨樱血の咒い	任务2-08
14	恶忍の泪	任务3-07
15	ザ・燕假面！	任务4-02
16	仲间はいずこへ	任务5-06
17	激情荒れ狂う	任务5-06
18	美先师　立ちはだかる	任务5-07
19	红莲の掟目	初期获得
20	阳炎	任务5-06
21	阳炎（インストVer）	任务5-06





文 永恒　编 九兵卫　美编 心の永恒

备受fans期待的《初音未来 女歌手计划f》如约和大家见面了，作为带有拯救PSV惨淡销量重任的作品，本作基本完成任务。游戏主体音乐模式没有较大变化，只是增加了划屏操作，而且每首曲目划屏部分占有量也不是很大，游戏可以用六个短句来概括，那就是"背景效果极佳，人物远景模糊，部分神曲删截，跳帧不再出现，角色房间进化，划屏模式坑爹"。不过即便如此，本作也势必会带动VITA的销量小幅增长，因为初音控的实力是不容小觑的！下面将以偏重奖杯取得的方式带大家领略一下本作的各大要素。

※ミク提醒：白金时间约15小时。

初音未来 女歌手计划 f	SEGA	音乐
PSV 初音ミク –Project DIVA– f		日版
预定2012年8月30日	1人	6980日元
无对应周边		

ミク诞生奇缘

V家是什么？

V家即VOCALOID家族，是VOCALOID的简称，此称呼并不是官方的认可，只是在外部被广为流传的一种同人说法，故已形成约定俗称的一种叫法。VOCALOID是Yamaha开发的电子音乐制作语音合成软件，输入音调和歌词，就可以合成为人类声音的歌声。最初于2003年发表并在2004年制作成软件对外销售，而MEIKO、KAITO等正是VOCALOID初作的不同软件，不



过当时却并没有得到预期的销量，直到2007年VOCALOID2的诞生，并在同年发布了第一款日语VOCALOID软件"初音未来"，这才让V家开始逐渐走上了大红大紫的征程。

本作登场人物

本作中登场人物一共有5款软件的虚拟歌姬，分别是初音ミク、镜音リン・レン、巡音ルカ、KAITO和MEIKO，其中初音ミク、镜音リン・レン、巡音ルカ这三款软件是以VOCALOID2引擎制作的，而KAITO和MEIKO则是以



VOCALOID引擎制作的，MEIKO更是V家虚拟歌姬形象的始祖。这些歌姬以它们软件的名称命名，并且作为软件印象而存在，不过她们每个人也都被赋予了一定的性格，同样也都有自己擅长和不擅长的音域，更有着自己独特的音乐风格，可以说每一作都有每一作的魅力，每一个角色都有着与众不同的一面。下面就对本作登场的六位角色进行以下简要的介绍，KAITO与MEIKO由于是初代引擎制作，对于设定方面没有其他人物详细。

ミク音乐教室

本栏目将会介绍游戏中和音乐相关的内容，包括リズムゲーム和エディット，这两个是大家非常熟悉的部分，前者是游戏的主体，而后者则是高手制作PV和谱面的圣地。话不多说，我们直接进入正题。

リズムゲーム

节奏模式的内容相比于前几作没有变化，依旧包含如下三种模式：

教学模式：对游戏操作进行指导教学的模式；

自由模式：游戏的主要游玩部分，包含32首歌曲；

编辑再生模式：对保存的编辑歌曲可以进行类似于自由模式的游玩，读取保存的歌曲即可进行。

操作简述

相信在第一时间入手本作的玩家们对游戏操作都不会陌生，不过这里还是再简述一下，方便全体玩家进行游戏。游戏中的按键和特殊操作主要分为以下几种：

按键操作

按键/特殊操作	达成方式
△ ○ × □	对应时机按下与图标相同的○、×、□、△键或→、↓、←、↑键
	对应时机按下○+→、×+↓、□+←、△+↑键
	对应时机按住○、×、□、△键并到进度条结束后放开
	对应时机滑动屏幕，连续出现时可以在屏幕上改变滑动方向连续滑动
TECHNICAL ZONE	连续按键使combo数达成屏幕左上方的规定数字，成功时分数奖励增加
CHANCE TIME	此状态按键会积蓄左下角大星星的能量槽，当积蓄满后此模式结束时的大星星就会点亮，滑动屏幕按准即算成功，成功时分数奖励大幅增加，PV演出会追加特殊效果，如果最终的大星星没有按中则算失败

按键判定与乐曲评价

按键根据按下时机不同分为5种判定，分别为cool、fine、safe、sad和worst，cool和fine不会中断连击，而后三者则会中断，其中sad和worst还会削减一定的能量值，削减到0时游戏失败，在某些挑战道具的作用下会使得cool以外的全部判定均削减能量值，但是会获得大量DP，有兴趣的玩家不妨一试。

每首乐曲通过之后都会给予一定的评价，根据RANK POINT评价分为5种，分别是PERFECT（100%）、EXCELLENT（95%以上）、GREAT（90%以上）、STANDARD（80%以上）、CHEAP（80%以下），除了CHEAP以外均算通过，而PERFECT的必须全连，虽然这次奖杯没有设置歌曲全连，但是游戏内的称号是有此类设计的，很值得挑战。

乐曲介绍

本次乐曲部分可以说是比较用心的，其中有大量殿堂级作品登场，还有初音的神曲“FREELY TOMORROW”和静音双子的神曲“**リモコン**”登场，真是令人拍手称赞。本作相比于前几作由于平台的改变，使得机能明显提升，丢帧的状况基本不再出现，PV背景的制作也相当出众，而令人比较不解的是，人物模型却略显模糊，这点可以说是一大败笔。下面是本作的全部32首歌曲和出现条件，以及每首歌曲所对应的新服装，鉴于有些玩家不知道如何对应，所以全部列出，其实在购买过全服装之后只要在配装时选择“**パ－ト选择メニュ－**”→“**おススメセット**”就可以自动穿着对应服装了；而全服装收集的奖杯只需要通关NORMAL和HARD的歌曲，EXTREME难度任意完成一首歌曲，并且每个角色使用达到10次就可以完全解锁。



全乐曲		
乐曲名	出现条件	对应服装
キャットフ－ド	初期出现	ピエレッタ（ミク）
秘密警察	初期出现	堕悪天使（ミク）
メランコリック	初期出现	メランコリ－（リン）
Weekender Girl	初期出现	パンジ－（ミク）
タイムマシン	“キャットフ－ド”clear	サマ－メモリ－（ミク）
DYE	“秘密警察”clear	エタ－ナルホワイト（ルカ）
Fire ◎ Flower	“メランコリック”clear	スタ－マイン（レン）[GUEST01：镜音レン SW ボクサ－&GUEST02：镜音リン SW しましまビキニ]
サマ－アイドル	“Weekender Girl”clear	初音ミク SW みずたまビキニ（ミク）&镜音リン SW しましまビキニ（リン）
ACUTE	“タイムマシン”clear	ギルティ（KAITO）&イノセント（ミク）&アム－ル（ルカ）
トリノコシティ	“DYE”clear	ソリチュ－ド（ミク）
どういうことなの!?	“Fire ◎ Flower”clear	理系少女（ミク）
Stay with me	“サマ－アイドル”clear	ノエル・ル－ジュ（MEIKO）
え？あぁ、そう。	“ACUTE”clear	紫扬羽（ミク）
リモコン	“トリノコシティ”clear	トランスミッタ－（リン）&レシ－バ－（レン）
ハイハハイニ	“どういうことなの!?”clear	レクイエム（KAITO）
WORLD'S END UMBRELLA	“Stay with me”clear	メモリア（ミク）
FREELY TOMORROW	“え？あぁ、そう。”clear	スタ－ヴォイス（ミク）
モノクロ∞ブル－スカイ	“リモコン”clear	ディ－プスカイ（ミク）

全乐曲		
乐曲名	出现条件	对应服装
MEGANE	“ハイハハイニ”clear	ゆるふわコ－デ（ルカ）
镜音八八花合战	“WORLD'S END UMBRELLA”clear	镜音リン 雨（リン）&镜音レン 凤月（レン）
ワ－ルズエンド・ダンスホ－ル	“FREELY TOMORROW”clear	初音ミク 翠玉（ミク）&巡音ルカ 红玉（ルカ）
ネトゲ废人シュプレヒコ－ル	“モノクロ∞ブル－スカイ”clear	–[GUEST：フォニュエ－ルスタイル（ミク）]
Nostalogic	“MEGANE”clear	ブル－クリスタル（MEIKO）
Nyanyanyanyan yanyanya!	“镜音八八花合战”clear	ねこねこケ－プ（ミク）
アンハッピ－リフレイン	“ワ－ルズエンド・ダンスホ－ル”clear	アジテ－ション（ミク）[GUEST01：バッドボ－イ（レン）&GUEST02：ジェネラル（KAITO）]
ODDS&ENDS	“ネトゲ废人シュプレヒコ－ル”clear	ハ－トビ－ト（ミク）
天乐	“Nostalogic”clear	镜音リン 樱月（リン）
神曲	“Nyanyanyanyanyan yanya!”clear	ホ－リ－ゴッデス（ミク）
ブラック★ロックシュ－タ－	“アンハッピ－リフレイン”clear和“ODDS&ENDS”clear	–
ネガポジ＊コンティニュ－ズ	“天乐”clear和“神曲”clear	Hello，Good night.（ミク）
Sadistic. Music ∞ Factory	“ブラック★ロックシュ－タ－”clear和“ネガポジ＊コンティニュ－ズ”clear	わがまま工场长（ミク）
梦の续き	“Sadistic. Music ∞ Factory”clear	–

乐曲道具：乐曲道具是在游戏进行过程中可以用于帮助和挑战的道具，在每次进行歌曲演奏的时候可以消费一定的DP携带一个，帮助道具往往带有一些惩罚条件，但是可以更好的帮助玩家通过歌曲；而挑战道具会增加游戏难度，但是获得DP将大幅增加，同时不同难度的歌曲挑战道具所消耗的DP也不同，想要快速赚取DP，挑战道具也是个不错的选择。

乐曲道具			
名称	类型	价格	效果
プレイアシスト	帮助道具	1000DP	将sad和worst判定强制变为safe判定，使血量不会减少，歌曲最终评价强制变为CHEAP
ゴンボガ－ド	帮助道具	3000DP	将safe和sad判定强制变为fine判定，使用次数30次
リカバリ－	帮助道具	1000DP	血量变为0时自动全回复一次
リズムキャッチ	帮助道具	1000DP	将全部按键变为○、○长按和→，歌曲最终评价强制变为CHEAP
ダブルキラ－	帮助道具	2000DP	使↑、→、↓、←类的双重按键不出现，歌曲最终评价最高达到GREAT
スタ－キラ－	帮助道具	1000DP	按下任意按键均可以代替划屏，歌曲最终评价最高达到GREAT
シャイタ－ゲット	挑战道具	500DP/1000DP/2000DP/3000DP	目标按键出现时机比平常略慢，获得DP变为2倍
サバイバル	挑战道具	500DP/1000DP/2000DP/4000DP	血量不会回复且减少量增加，获得DP变为2倍
サバイバルS	挑战道具	1000DP/2000DP/4000DP/5000DP	血量不会回复且减少量增加，血量槽从1/4状态开始进行游戏，获得DP变为3倍
COOLマスタ－	挑战道具	2000DP/3000DP/7000DP/10000DP	fine和safe判定也会令血量减少，cool判定的血量回复值减少，获得DP变为4倍

ミク豆知识①： 本次乐曲中虽然没有万众期待的“千本樱”，不知道是因为“千本樱”过于火爆还是由于黑うさP调教的缘故，41天殿堂的成绩足以证明他是V家历史上的佳作。不过可能也许大家不知道，本作中有一首V家进入殿堂速度最快的歌曲，它仅仅用了20天，它就是“FREELY TOMORROW”，这首歌曲拥有着“鬼神调教”的美誉，虽然现在知道它的人不如知道“千本樱”的多，但是却是不可忽视的存在！

エディット

本作的编辑模式在前作的基础上略有改动，首先可以本次可以自动识别BPM，方便了很多，其次定位的准确度也进行了优化，而人物的选择、服装的选择、场景、镜头的变化和场地特殊效果等都进行了保留，这也给谱面制作带来了很大的便利。设计模式最后四个选项可以针对歌曲进行按键、划屏、TECHNICAL ZONE和CHANCE TIME的设定，难度大小就取决于这一部分了，这部分可以说的也就这么多，每个人手下都有对歌曲不同的理解，制作出的谱面不尽相同，这也是这款游戏的魅力所在和保持耐玩性的基础。

※ 谱面制作完成后如果传给其他人，其他人需自行配备对应的PV才能进行使用，不然节奏肯定是对不上的。





ミク趣味互动

这一部分将会介绍游戏内外可以进行互动的相关内容，主要包括DIVAルーム、AR和通信功能。本次游戏进化幅度最大的就要数DIVAルーム了，不仅追加了人物动态，还增加了各类事件和小游戏，耐玩度非常高。至于AR卡的引入也让玩家和ミク“亲密接触”变得不再是梦，下面我们具体来看看这部分内容。

DIVAルーム

本次DIVAルーム的功能有很多，除了一贯的可以进行房间背景、装饰和人物服装的改变外，还追加了道具事件、送礼、亲密度、互动小游戏等有趣的内容，这里将分类为大家进行介绍。

※ 此类别与游戏无关，只是方便介绍。

居家生活类

这一类主要包括房间主题、家具、配置道具和人物服装，人物服装前边已经介绍过获得方法了，在DIVAルーム中只可以更换对应角色的服装，想要更换其他角色的服装就必须更换房间，不同角色的房间会随着clear歌曲的程度进行开启；而房间背景、家具和配置道具也会随着clear歌曲的程度进行开启，不过有个别道具的开启条件会受到角色亲密度的影响，这些道具会在“人物养成类”部分详细叙述，而房间主题和家具收藏拥有各自的奖杯，这些道具的内容将会在商店部分进行介绍，方便大家收集。

人物养成类



此类主要包括人物亲密度、相关事件和礼物道具等内容，这些均为本作的新增内容，所以在这里归为一类进行重点介绍，希望能帮助大家从游戏要素到奖杯收集上得到更为全面的了解。

亲密度：亲密度的引入使得整个游戏充满着养成游戏的气氛，不过实际玩起来却十分简单，从奖杯角度出发，要求全人物亲密度打到最高，也就是6级。想要提高亲密度有三种手段，分别是赠送礼物道具、触发设置道具事件和抚摸额头。

①赠送礼物道具：选择room内的“**プレゼント**”选项就可以选择向指定人物赠送礼物了，礼物分为食物和杂货两种，部分礼物道具可以触发特殊事件，赠送道具时角色会出现一般、喜爱和超喜爱三种表现，对于初期提升亲密度的多少比较明显，但是5级之后就显得没有什么分别了。另外，赠送道具增加的亲密度只与赠送数量和表现有关，与物品贵贱无关。

②触发设置道具事件：在进行房间内的“床道具”和“棚道具”设置后会有部分道具可以触发道具事件，在room内选择“**アイテムイベント**”后在道具上方有“！”的时候就可以触发事件，这类事件触发之后就可以增加亲密度，但是无法多次连续增加，此类事件触发后会被收录在room事件表中，相关道具后面详述。

③抚摸额头：玩家在room内点击人物就可以进入抚摸模式，这个模式只要慢慢从人物额头开始抚摸使角色双眼紧闭，直到其有一只眼睛睁开就会看到亲密度上升的提示，此就算成功一次，每回可以增加3～4次好感度，每过一定时间可以进行一轮抚摸，或者切换房间也可以，这也是触发猜拳游戏的惟一方法。

ミク豆知识②： 这个知识是针对本作的一个小技巧，既然赠送礼物道具和价钱无关，那么就选择最廉价，而且角色最喜欢的赠送即可，这里有个推荐。ミク赠送“野菜ジュース”、リン赠送“纸风船”、レン赠送“ハートチョコ”、ルカ和MEIKO赠送“牛乳”、KAITO赠送“クリームソーダ”。



room事件：room事件包括上述提到的赠送礼物时的事件、设置道具触发的事件和一些特殊事件，由于有全room事件收集的奖杯存在，下面对游戏的79个room事件的触发条件进行一下说明。

room事件一览

事件名	触发方式
キーボードを弾いてみよう	设置道具“キーボード”触发事件
ギターコンサート开催	设置道具“ギター”触发事件
大きくなーれ！	设置道具“观叶植物”触发事件
甲冑と胜负(甲冑金)	设置道具“甲冑(金)”触发事件
甲冑と胜负(甲冑银)	设置道具“甲冑(银)”触发事件
いい香り！(花瓶 绿)	设置道具“花瓶(绿)”触发事件
いい香り！(花瓶 黄)	设置道具“花瓶(黄)”触发事件
いい香り！(花瓶ピンク)	设置道具“花瓶(ピンク)”触发事件
金鱼にあいさつ(赤金鱼)	设置道具“金鱼钵(赤金鱼)”触发事件
金鱼にあいさつ(黑金鱼)	设置道具“金鱼钵(黑金鱼)”触发事件
金鱼にあいさつ(白金鱼)	设置道具“金鱼钵(白金鱼)”触发事件
タッチ、ミクペーパートイ	在ミク房间内设置道具“ペーパートイ(ミク)”触发事件

room 事件一览

事件名	触发方式
タッチ、リンペ－パ－トイ	在リン房间内设置道具“ペ－パ－トイ(リン)”触发事件
タッチ、レンペ－パ－トイ	在レン房间内设置道具“ペ－パ－トイ(レン)”触发事件
タッチ、ルカペ－パ－トイ	在ルカ房间内设置道具“ペ－パ－トイ(ルカ)”触发事件
タッチ、KAITOペ－パ－トイ	在KAITO房间内设置道具“ペ－パ－トイ(KAITO)”触发事件
タッチ、MEIKOペ－パ－トイ	在MEIKO房间内设置道具“ペ－パ－トイ(MEIKO)”触发事件
ミクフィギュア观察!	在ミク房间内设置道具“フィギュア(ミク)”触发事件
リンフィギュア观察!	在リン房间内设置道具“フィギュア(リン)”触发事件
レンフィギュア观察!	在レン房间内设置道具“フィギュア(レン)”触发事件
ルカフィギュア观察!	在ルカ房间内设置道具“フィギュア(ルカ)”触发事件
KAITOフィギュア观察!	在KAITO房间内设置道具“フィギュア(KAITO)”触发事件
MEIKOフィギュア观察!	在MEIKO房间内设置道具“フィギュア(MEIKO)”触发事件
本日の运势は…(大凶)	设置道具“御神签”触发事件随机发生
本日の运势は…(小吉)	设置道具“御神签”触发事件随机发生
本日の运势は…(大吉)	设置道具“御神签”触发事件随机发生
マイクパフォ－マンス	设置道具“マイク”触发事件
なりきりガンマン对决	设置道具“ト－テムポ－ル”触发事件
どのケ－キを食べる?	设置道具“ケ－キセット”触发事件
仁义なき攻防战	设置道具“ポ－タブルゲ－ム”触发事件
ネギネギサドンデス!	设置道具“ネギ脱出!”触发事件
お味はどう?	设置道具“ティ－セット”触发事件
みんなでハイチ－ズ!	设置道具“一眼レフカメラ”触发事件
锅奉行と呼ばないで	设置道具“寄せ锅”触发事件
イッツアマラカスショ－!	赠送礼物“マラカス”时触发
どっちから食べる?	赠送礼物“たい焼き”时触发
ノンストップおすし	赠送礼物“マグロの寿司”时触发
うちわでフルスイング!	赠送礼物“うちわ”时触发
はい、あ－ん	赠送礼物“オムライス”时触发
びつくり箱でびっくり!	赠送礼物“びっくり箱”时触发
ごくごく…ぷはあ!(オレンジジュ－ス)	赠送礼物“オレンジジュ－ス”时触发
ごくごく…ぷはあ!(アイスコ－ヒ－)	赠送礼物“アイスコ－ヒ－”时触发
ごくごく…ぷはあ!(メロンソ－ダ)	赠送礼物“メロンソ－ダ”时触发
スウィ－ツタイム(マカロン)	赠送礼物“マカロン”时触发
スウィ－ツタイム(クッキ－)	赠送礼物“クッキ－”时触发
スウィ－ツタイム(ド－ナツ)	赠送礼物“ド－ナツ”时触发
愈しの时间(ヒマワリ)	赠送礼物“ヒマワリ”时触发
愈しの时间(チュ－リップ)	赠送礼物“チュ－リップ”时触发
愈しの时间(マ－ガレット)	赠送礼物“マ－ガレット”时触发
ぬいぐるみ披露(クマ)	赠送礼物“クマのぬいぐるみ”时触发
ぬいぐるみ披露(ウサギ)	赠送礼物“ウサギのぬいぐるみ”时触发
ぬいぐるみ披露(ネコ)	赠送礼物“ネコのぬいぐるみ”时触发
书道一段「待遇改善」	赠送礼物“书道用半纸”时随机触发
书道二段「自宅警备中」	赠送礼物“书道用半纸”时随机触发
书道三段「歌が好き」	赠送礼物“书道用半纸”时随机触发
书道四段「マジ天使」	赠送礼物“书道用半纸”时随机触发
书道五段「映画化决定」	赠送礼物“书道用半纸”时随机触发
书道六段「殿堂入り」	赠送礼物“书道用半纸”时随机触发
ノリノリタンバリン	赠送礼物“タンバリン”时触发
指挥者に合わせて	赠送礼物“乐谱”时触发
ハリセンでおしおき!	赠送礼物“ハリセン”时触发
气分は艺术家 Good ミク	在ミク以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发

room 事件一览

事件名	触发方式
气分は艺术家 Bad ミク	在ミク以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
气分は艺术家 Good リン	在リン以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
气分は艺术家 Bad リン	在リン以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
气分は艺术家 Good レン	在レン以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
气分は艺术家 Bad レン	在レン以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
气分は艺术家 Good ルカ	在ルカ以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
气分は艺术家 Bad ルカ	在ルカ以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
气分は艺术家 Good KAITO	在KAITO以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
气分は艺术家 Bad KAITO	在KAITO以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
气分は艺术家 Good MEIKO	在MEIKO以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
气分は艺术家 Bad MEIKO	在MEIKO以外的房间赠送礼物“スケッチブック”时随机触发
ハッピ－バ－スデ－ミク!	在8月31日进入ミク房间或在ミク房间赠送礼物“诞生日ケ－キ(ミク)”时触发
ハッピ－バ－スデ－リン&レン!	在12月27日进入リン或レン房间或在リン或レン房间赠送礼物“诞生日ケ－キ(リン・レン)”时触发
ハッピ－バ－スデ－ルカ!	在1月30日进入ルカ房间或在ルカ房间赠送礼物“诞生日ケ－キ(ルカ)”时触发
ハッピ－バ－スデ－KAITO!	在2月17日进入KAITO房间或在KAITO房间赠送礼物“诞生日ケ－キ(KAITO)”时触发
ハッピ－バ－スデ－MEIKO!	在11月5日进入MEIKO房间或在MEIKO房间赠送礼物“诞生日ケ－キ(MEIKO)”时触发
ハッピ－バ－スデ－トウユ－!	在自己生日进入任意角色房间或在任意房间赠送礼物“诞生日ケ－キ(プレイヤ－)”时触发

猜拳游戏：猜拳游戏是本次DIVA **ル－ム**的特色之一，在房间内按○键或者点击人物后就可以进入抚摸模式，这个模式中玩家可以抚摸人物来增加亲密度(类似于《Love Plus》)。可以增加亲密度的抚摸方式为从额头一测向另一侧慢慢抚摸，从人物双眼紧闭到有一只眼睛睁开并出现特殊音效即为成功，此时可以看到亲密度槽会有所上升。当成功3次后人物就会邀请玩家进行猜拳游戏，每经过一定时间可以通过抚摸的方式进入该游戏，此游戏以3：0的结果胜出可以获得奖杯，这里不建议和**ミク**进行此游戏，从其他角色身上比较容易获得该奖杯。

猜拳游戏的玩法也比较容易，选择石头、剪子、布来和角色进行比较，输赢方式就不用多说了，之后如果获胜则需要猜测对方头部的转向，如果猜对则记一分，如果输掉则是避免对方猜对，这样要想取得3：0的比分也不是很困难。



特殊用途类（各种特殊装置）

该类道具主要指的是触发room内**ガジェット**选项内部功能的道具，包含道具以及对应功能如下：

※其中使用“目覚まし时计”叫醒任意角色时可以获得奖杯；使用“**キッチンタイマ－**”设定时间3分钟以上时可以获得奖杯；使用“pjd AC筐体”再次进入mini游戏时可以获得奖杯；全部收集loading画面图片时也可以获得奖杯。

特殊道具	
道具名	触发功能
目覚まし时计	设置闹钟，用于叫醒房间内的人物
キッチンタイマ－	设置下厨时间，在设定时间内达成事件
ジュ－クボックス	用于再生自己设定的歌曲
ミニテレビ	用于再生自己设定的歌曲PV
pjd AC筐体	用于再次游玩通关时的mini游戏
デザインブック	用于查看loading画面的图片

AR功能

利用VITA的机能，游戏首次引入了AR功能，本功能分为ARlive、摄影和追加道具三部分。

①ARlive模式里面包含四首歌曲，当然也可以调用保存的自创歌曲等，通过扫描游戏本体内自带的AR卡片（实体版为一张折叠纸，下载版可以到官网进行下载打印版），生成3D的初音影响展现在玩家面前，体验与初音同乐的感受。

②摄影功能可以让玩家与初音、镜音等游戏内的6个人物实现全方位的互动，这个模式不仅可以更换角色，就连服装等也可以进行更换，在摆出需要的动作后就可以进行拍摄了，能否拍出心仪的照片就要看玩家的功底了。不过吐槽一句，VITA的摄像头可真是……

③追加道具部分可以通过扫描《初音未来 女歌手计划》、《初音未来 女歌手计划2nd》和《初音未来 女歌手计划 扩张版》的封面图来获得新的“床道具”，注意这个扫描的话，扫描电脑内的图片也是可以，并不是必须正版游戏盘盒封面。



通信

通信模式是方便玩家之间交流自制谱面的模式，和其他游戏一样，本作也支持网络模式和A模式进行连接传送，选择好接入网络的模式后就可以进行下一步操作了。支持的操作有上传自己的自制谱面、搜索指定玩家的自制谱面和查看网络上已上传的全部谱面。这里说明一下，想要上传自己的谱面必须要先将谱面设定到自己的资料中，而下载朋友的谱面最快捷的方式就是输入朋友的线上ID，这样就可以免去在众多谱面中寻找的麻烦。

ミク豆知识③：其实本作的人物都算是V家中规中矩的人物，就拿初音ミク来说吧，亚种现象就有很多，所谓亚种就是fans们自己设定的和原版有着相似外貌，相似或者相反性格的人物，大部分都是非官方作品，不过出名后官方也渐渐承认了其属于V家族，像初音ミク非常有名的亚种就有亚北ネル、弱音ハク等等，亚北以其一头金发吸引众人的眼球，而弱音则凭借其悲观的心理也能博得一部分人的喜爱。

ミク丰富周边



这一部分主要是针对游戏内的商店进行介绍，本作的大部分商品都可以通过NORMAL和HARD难度clear来获得，极少数需要通过其他途径，下面由于篇幅关系将针对有奖杯要素的道具进行列举，方便玩家进行查漏补缺，奖杯涉及的道具有房间背景、家具和礼物道具；此外，由于床配置道具和棚配置道具涉及到部分room事件的触发，所以也会进行一下获得方法的介绍；至于服装的收集前面已经叙述过途径了，这里就不累述了。

房间背景		
背景名	DP	获得条件
サイバ－スポット（ミク）	5000	初期获得
サイバ－スポット（リン）	5000	乐曲“メランコリック”clear
サイバ－スポット（レン）	5000	乐曲“Fire ◎ Flower”clear
サイバ－スポット（ルカ）	5000	乐曲“DYE”clear
サイバ－スポット（KAITO）	5000	乐曲“ACUTE”clear
サイバ－スポット（MEIKO）	5000	乐曲“Stay with me”clear
樱茶屋	10000	乐曲“镜音八八花合战”clear
サマ－ビ－チ	10000	乐曲“サマ－アイドル”clear
花鸟风月	10000	乐曲“天乐”clear
トリックオアトリ－ト	10000	乐曲“リモコン”clear
クリスマスパ－ティ	10000	乐曲“Stay with me”clear
ガ－ルズル－ム	15000	乐曲“MEGANE”clear
空中庭园	15000	乐曲“梦の续き”clear
クラシックカフエ	15000	乐曲“どういうことなの!?”clear
3ねん9くみ	15000	乐曲“モノクロ∞ブル－スカイ”clear
ブル－キャッスル	15000	乐曲“Nostalogic”clear
393クエストf	30000	乐曲“ネガポジ*コンティニュ－ズ”clear

※家具由于每个种类分为5个部位，即**テ－ブル**（桌子）、椅子、**ベッド**（床）、**モニタ－**（屏幕）、棚（架子），由于获得方式相同，故下面表格会将名称统一统计，只在价格部分进行区分。

家具		
家具名	DP（桌子/椅子/床/屏幕/架子）	获得条件
サイバ－スポット（ミク）	1000/1000/1500/2000/1500	初期获得
サイバ－スポット（リン）	1000/1000/1500/2000/1500	乐曲“メランコリック”clear
サイバ－スポット（レン）	1000/1000/1500/2000/1500	乐曲“Fire ◎ Flower”clear
サイバ－スポット（ルカ）	1000/1000/1500/2000/1500	乐曲“DYE”clear
サイバ－スポット（KAITO）	1000/1000/1500/2000/1500	乐曲“ACUTE”clear
サイバ－スポット（MEIKO）	1000/1000/1500/2000/1500	乐曲“Stay with me”clear
樱茶屋	2000/2000/2500/3000/2500	乐曲“镜音八八花合战”clear
サマ－ビ－チ	2000/2000/2500/3000/2500	乐曲“サマ－アイドル”clear

家具		
家具名	DP（桌子/椅子/床/屏幕/架子）	获得条件
花鸟风月	2000/2000/2500/3000/2500	乐曲“天乐”clear
トリックオアトリ－ト	2000/2000/2500/3000/2500	乐曲“リモコン”clear
クリスマスパ－ティ	2000/2000/2500/3000/2500	乐曲“Stay with me”clear
ガ－ルズル－ム	3000/3000/3500/4000/3500	乐曲“MEGANE”clear
空中庭园	3000/3000/3500/4000/3500	乐曲“梦の续き”clear
クラシックカフェ	3000/3000/3500/4000/3500	乐曲“どういうことなの!?”clear
3ねん9くみ	3000/3000/3500/4000/3500	乐曲“モノクロ∞ブル－スカイ”clear
ブル－キャッスル	3000/3000/3500/4000/3500	乐曲“Nostalogic”clear
393クエストf	10000/10000/15000/20000/15000	乐曲“ネガポジ*コンティニュ－ズ”clear
アジアン	1500/1500/2000/2500/2000	乐曲“キャットフ－ド”clear
ナチュラル	1500/1500/2000/2500/2000	乐曲“タイムマシン”clear
ミニマル	1500/1500/2000/2500/2000	乐曲“トリノコシティ”clear
ログハウス	1500/1500/2000/2500/2000	乐曲“Nyanyanyanyan yanyanya!”clear
ゴシック	1500/1500/2000/2500/2000	乐曲“ハイハハイニ”clear
フォレスト	1500/1500/2000/2500/2000	乐曲“神曲”clear
トイファクトリ－	1500/1500/2000/2500/2000	乐曲“Sadistic. Music ∞ Factory”clear
キャラクタ－	10000/10000/15000/20000/15000	乐曲“梦の续き”clear

床配置道具		
道具名	DP	获得条件
ジュ－クボックス	3000	乐曲“秘密警察”clear
pjd AC筐体	3000	乐曲“梦の续き”clear
ペ－パ－トイ（ミク）	3000	ミク亲密度提升后获得
ペ－パ－トイ（リン）	3000	リン亲密度提升后获得
ペ－パ－トイ（レン）	3000	レン亲密度提升后获得
ペ－パ－トイ（ルカ）	3000	ルカ亲密度提升后获得
ペ－パ－トイ（KAITO）	3000	KAITO亲密度提升后获得
ペ－パ－トイ（MEIKO）	3000	MEIKO亲密度提升后获得
のぼり（初音ミク）	1500	乐曲“タイムマシン”clear
のぼり（镜音リン）	1500	镜音リン使用次数10回以上
のぼり（镜音レン）	1500	镜音レン使用次数10回以上
のぼり（巡音ルカ）	1500	巡音ルカ使用次数10回以上
のぼり（KAITO）	1500	KAITO使用次数10回以上
のぼり（MEIKO）	1500	MEIKO使用次数10回以上
のぼり（はちゅねミク）	5000	乐曲“梦の续き”clear
のぼり（シテヤンヨ）	5000	乐曲“梦の续き”clear
のぼり（たこルカ）	5000	乐曲“梦の续き”clear
のぼり（リンの幼虫）	5000	乐曲“梦の续き”clear
痛车（赤）	2000	乐曲“トリノコシティ”clear
痛车（紫）	2000	乐曲“トリノコシティ”clear
ミニロ－ドロ－ラ－	2000	乐曲“镜音八八花合战”clear
マグロ抱き枕	2000	乐曲“MEGANE”clear
ト－テムポ－ル	5000	乐曲“Nyanyanyanyanyanyanya!”clear
动くはちゅねミク	2000	乐曲“神曲”clear
ギタ－	3000	乐曲“ODD & ENDS”clear
キ－ボ－ド	3000	乐曲“Weekender Girl”clear
マイク	5000	乐曲“ブラック★ロックシュ－タ－”clear
アンプ	1500	乐曲“ODD & ENDS”clear
观叶植物	3000	乐曲“ネガポジ*コンティニュ－ズ”clear
そうじ机	1000	乐曲“FREELY TOMORROW”clear
ビ－チボ－ル	1000	乐曲“サマ－アイドル”clear
おさいせん箱	1500	乐曲“天乐”clear
甲胄（金）	3000	乐曲“え？ あぁ、そう。”clear

床配置道具		
道具名	DP	获得条件
甲胄（银）	3000	乐曲“アンハッピ－リフレイン”clear
立て看板（pjd）	2000	使用AR功能中的“エクストラマ－カ－”扫描《初音ミク Project Diva》的封面
立て看板（pjd 2nd）	2000	使用AR功能中的“エクストラマ－カ－”扫描《初音ミク Project Diva 2nd》的封面
立て看板（pjd extend）	2000	使用AR功能中的“エクストラマ－カ－”扫描《初音ミク Project Diva extend》的封面
ラッピ－ウェディングケ－キ	2000	乐曲“ネトゲ废人シュプレヒコ－ル”clear

棚配置道具		
道具名	DP	获得条件
目觉まし时计	2000	乐曲“キャットフ－ド”clear
キッチンタイマ－	2000	乐曲“キャットフ－ド”clear
ミニテレビ	2000	乐曲“秘密警察”clear
デザインブック	2000	乐曲“キャットフ－ド”clear
フィギュア（ミク）	2000	ミク亲密度提升后获得
フィギュア（リン）	2000	リン亲密度提升后获得
フィギュア（レン）	2000	レン亲密度提升后获得
フィギュア（ルカ）	2000	ルカ亲密度提升后获得
フィギュア（KAITO）	2000	KAITO亲密度提升后获得
フィギュア（MEIKO）	2000	MEIKO亲密度提升后获得
ネギ脱出!	3000	乐曲“神曲”clear
リン・レンラケット	1000	乐曲“リモコン”clear
おもちゃの钓竿	1000	乐曲“DYE”clear
特制ジュ－ス	500	乐曲“ネトゲ废人シュプレヒコ－ル”clear
アイスクリ－ムメ－カ－	1000	乐曲“ハイハハイニ”clear
10段アイスクリ－ム	500	乐曲“ハイハハイニ”clear
i CUPセット	1000	乐曲“Nostalogic”clear
マトリョ－シカ	3000	乐曲“WORLD'S END UMBRELLA”clear
フェルト人形（はちゅねミク）	5000	乐曲“梦の续き”clear
フェルト人形（たこルカ）	5000	乐曲“梦の续き”clear
フェルト人形（シテヤンヨ）	5000	乐曲“梦の续き”clear
フェルト人形（リンの幼虫）	5000	乐曲“梦の续き”clear
フェルト人形（ピロリミク）	5000	乐曲“梦の续き”clear
フェルト人形（ピロリン）	5000	乐曲“梦の续き”clear
一眼レフカメラ	5000	乐曲“FREELY TOMORROW”clear
ポ－タブルゲ－ム	3000	乐曲“ネトゲ废人シュプレヒコ－ル”clear
ケ－キセット	3000	乐曲“どういうことなの!?”clear
ティ－セット	5000	乐曲“ブラック★ロックシュ－タ－”clear
寄せ锅セット	5000	乐曲“梦の续き”clear
おみくじ箱	1000	乐曲“Sadistic.Music ∞ Factory”clear
HDDレコ－ダ－	1000	乐曲“Weekender Girl”clear
ハロウインランタン	500	乐曲“Weekender Girl”clear
クリスマスソックス	500	乐曲“Stay with me”clear
花瓶（绿）	1000	乐曲“モノクロ∞ブル－スカイ”clear
花瓶（黄）	1000	乐曲“アンハッピ－リフレイン”clear
花瓶（ピンク）	1000	乐曲“WORLD'S END UMBRELLA”clear
スタンドライト（绿）	500	乐曲“え？ あぁ、そう。”clear
スタンドライト（黄）	500	乐曲“ネガポジ*コンティニュ－ズ”clear
スタンドライト（ピンク）	500	乐曲“ワ－ルズエンド・ダンスホ－ル”clear
金鱼钵（赤金鱼）	1000	乐曲“タイムマシン”clear
金鱼钵（黑金鱼）	1000	乐曲“モノクロ∞ブル－スカイ”clear
金鱼钵（白金鱼）	1000	乐曲“ワ－ルズエンド・ダンスホ－ル”clear
アロマキャンドル（绿）	500	乐曲“ブラック★ロックシュ－タ－”clear
アロマキャンドル（黄）	500	乐曲“WORLD'S END UMBRELLA”clear
アロマキャンドル（ピンク）	500	乐曲“え？ あぁ、そう。”clear



礼物道具			
道具名	类别	DP	获得条件
野菜ジュ－ス	食物	300	乐曲“神曲”clear
牛乳	食物	300	乐曲“どういうことなの!?”clear
クリ－ムソ－ダ	食物	500	乐曲“Stay with me”clear
オレンジジュ－ス	食物	1000	乐曲“トリノコシティ”clear
アイスコ－ヒ－	食物	1000	乐曲“ブラック★ロックシュ－タ－”clear
メロンソ－ダ	食物	1000	乐曲“秘密警察”clear
カップケ－キ	食物	500	乐曲“FREELY TOMORROW”clear
お団子	食物	300	乐曲“镜音八八花合战”clear
ハ－トチョコ	食物	500	乐曲“Fire ◎ Flower”clear
ポップコ－ン	食物	300	乐曲“WORLD'S END UMBRELLA”clear
フル－ツパフェ	食物	500	乐曲“梦の续き”clear
たい焼き	食物	1000	乐曲“天乐”clear
マカロン	食物	1000	乐曲“え? あぁ、そう。”clear
クッキ－	食物	1000	乐曲“ネトゲ废人シュプレヒコ－ル”clear
ド－ナツ	食物	1000	乐曲“メランコリック”clear
マグロの寿司	食物	1500	乐曲“DYE”clear
オムライス	食物	1500	乐曲“Nostalogic”clear
诞生日ケ－キ(プレイヤ－)	食物	50000	全人物亲密度 max 后获得
诞生日ケ－キ(ミク)	食物	30000	ミク亲密度 max 后获得
诞生日ケ－キ(リン・レン)	食物	30000	リン亲密度 max 后获得
诞生日ケ－キ(ルカ)	食物	30000	ルカ亲密度 max 后获得
诞生日ケ－キ(KAITO)	食物	30000	KAITO 亲密度 max 后获得
诞生日ケ－キ(MEIKO)	食物	30000	MEIKO 亲密度 max 后获得
纸风船	杂货	300	乐曲“ワ－ルズエンド・ダンスホ－ル”clear
シャボン玉	杂货	300	乐曲“Weekender Girl”clear
手镜	杂货	300	乐曲“モノクロ∞ブル－スカイ”clear
乐谱	杂货	2000	乐曲“梦の续き”clear
うちわ	杂货	1500	乐曲“サマ－アイドル”clear
ヒマワリ	杂货	1000	乐曲“タイムマシン”clear
チュ－リップ	杂货	1000	乐曲“ACUTE”clear
マ－ガレット	杂货	1000	乐曲“アンハッピ－リフレイン”clear
クマのぬいぐるみ	杂货	1000	乐曲“ハイハハイニ”clear
ウサギのぬいぐるみ	杂货	1000	乐曲“MEGANE”clear
ネコのぬいぐるみ	杂货	1000	乐曲“Nyanyanyanyanyanyanya!”clear
ハリセン	杂货	2000	乐曲“リモコン”clear
びっくり箱	杂货	1500	乐曲“Sadistic.Music ∞ Factory”clear
マラカス	杂货	1000	乐曲“ネガポジ＊コンティニュ－ズ”clear
タンバリン	杂货	2000	乐曲“キャットフ－ド”clear
书道用半纸	杂货	1000	乐曲“梦の续き”clear
スケッチブック	杂货	1000	乐曲“ODD ＆ ENDS”clear

ミク豆知识④: V 家最新版本的软件 VOCALOID3 加入了全新的中文支持,相信大家一定都不陌生,其中现在炒的最为火热的就要数洛天依了,虽然还有乐正绫、乐正龙牙、墨清弦和徵羽 摩柯,但是由于没有对应的声源始终没有作品发布,虽然洛天依炒得火热,但是真正意义上的官方歌曲并没有那么出众,这也是现在应该认清的一个事实,相比于日本 V3 的歌姬 IA 来说,试问洛天依又能有哪首歌曲可以和“六兆年一夜物语”相提并论呢?

ミク随行记录



游戏中依然存在可以记录玩家游戏进行状况的功能,其中除了略显鸡肋的乐曲游玩记录以外,都对游戏有着不错的帮助。(乐曲记录完全可以从选择歌曲时查看,这里记录的很多余。)

①综合プレイ情报:可以查看游戏内的各种信息,如游戏时间,积累 DP 点数,个角色使用次数,游戏收集率等等;

②称号一览:查看游戏中获得的全部称号,比起奖杯而言,这才是高手追求的目标,从简单的“开始游戏”到“EX 模式全部 P 评价”应有尽有;

③名片设定与受信:用于设定自己的名片和交换好友的名片。

※游戏的系统设置内可以将触屏按键的触摸方式增加背屏,感觉前触控手忙脚乱的玩家可以试试这个设定。

ミク名人堂



虽然前面已经说了不少奖杯的详细取得方法,不过这里还是总体的来介绍一下本作的奖杯列表及取得方法,这样方便玩家一目了然,上述详细叙述过的奖杯这里就不再多占用篇幅了,请在文中自行参照。

奖杯一览		
奖杯种类	奖杯名	获得方法
白金	トロフィ－マスタ－	获得全部奖杯
金	达人プレイヤ－	NORMAL 全曲 clear
金	超人プレイヤ－	HARD 全曲 clear
金	エンタ－テイナ－	全曲 chance time 均成功,可以在 PV 鉴赏中查看是否获得特别演出
金	モジュ－ルコレクタ－	服装收集率 100%
金	想い出アルバム	看完全部 79 种 DIVA ル－ム事件
银	趣味:动画鉴赏	全歌曲 PV 鉴赏观看完成,每首曲目中途退出不可
银	ミクのパ－トナ－	ミクの亲密度 MAX
银	リンの游び相手	リンの亲密度 MAX
银	レンの友达	レンの亲密度 MAX
银	ルカのお茶仲间	ルカの亲密度 MAX
银	KAITO の相棒	KAITO の亲密度 MAX
银	MEIKO のマネ－ジャ－	MEIKO の亲密度 MAX
银	エディット P	上传一个制作的歌曲,利用通信功能,上文中有提到
银	愈しの空间	房间背景取得率 100%
银	丽しの家具	家具收集率 100%
银	キミのためなら……	礼物道具收集率 100%
银	シュ－ティングスタ－	在 DIVA ル－ム再次进入 mini 游戏
铜	ようこそ、DIVA へ!	教学模式 clear
铜	I love DIVA	全角色使用过一次
铜	ア－トコレクション	loading 图片收集率 100%
铜	お宅访问	全角色房间访问一次
铜	エスパ－	猜拳游戏胜出
铜	いただきます	キッチンタイマ－设定时间 3 分钟以上
铜	おはようございます	使用闹钟叫醒人物
铜	ライブツア－	ARlive 模式 4 首歌曲全观赏
铜	エディットはじめました	制作一个自创歌曲并保存,只需要保存即可,即使不制作任何内容也可获得
铜	イイネ!	完成他人制作的曲目一次,通过通信模式下载其他人制作的谱面并进行游玩
铜	こういう者です	编辑自己的名片介绍

结语

本次游戏总体感觉并不如期待的那样美好,虽然选取的优良程度还算不错,但是像“千本樱”、“恋爱哲学”、“东京泰迪熊”这种红的要死的歌曲没有加入进来难免有些失望,如果有人要说这次歌曲没亮点,那我劝你还是去补一补 V 家的歌曲吧,在这么多殿堂级作品面前说没亮点就真说不过去了。除了这些,游戏的人物处理并不是很到位,相比于 OP 相差太远,模糊感十足,最后就是奖杯的获得难度较低也让人挑战欲望大幅下降。虽然说的全都是缺点,不过本作在 fans 眼中还是有很强的评价的,作为初音死忠相信谁都会明白的,这里我就不多说了,大家慢慢去体会吧!

文 伽蓝 美编 anubis



在游戏的主线流程过后，说实话游戏值得挖掘的要素并不多，主要就是进行收集以及支线任务，并攻破侧重战斗的竞技场，本期的研究将对游戏的一些心得进行补遗漏，并送上竞技场指南以及全支线任务攻略，结合上期攻略阅读，希望能为玩家们扫除攻关道路上的障碍。

多机种	黑暗血统 Ⅱ	THQ	动作
	Darksiders Ⅱ		美版
	2012年8月	1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上

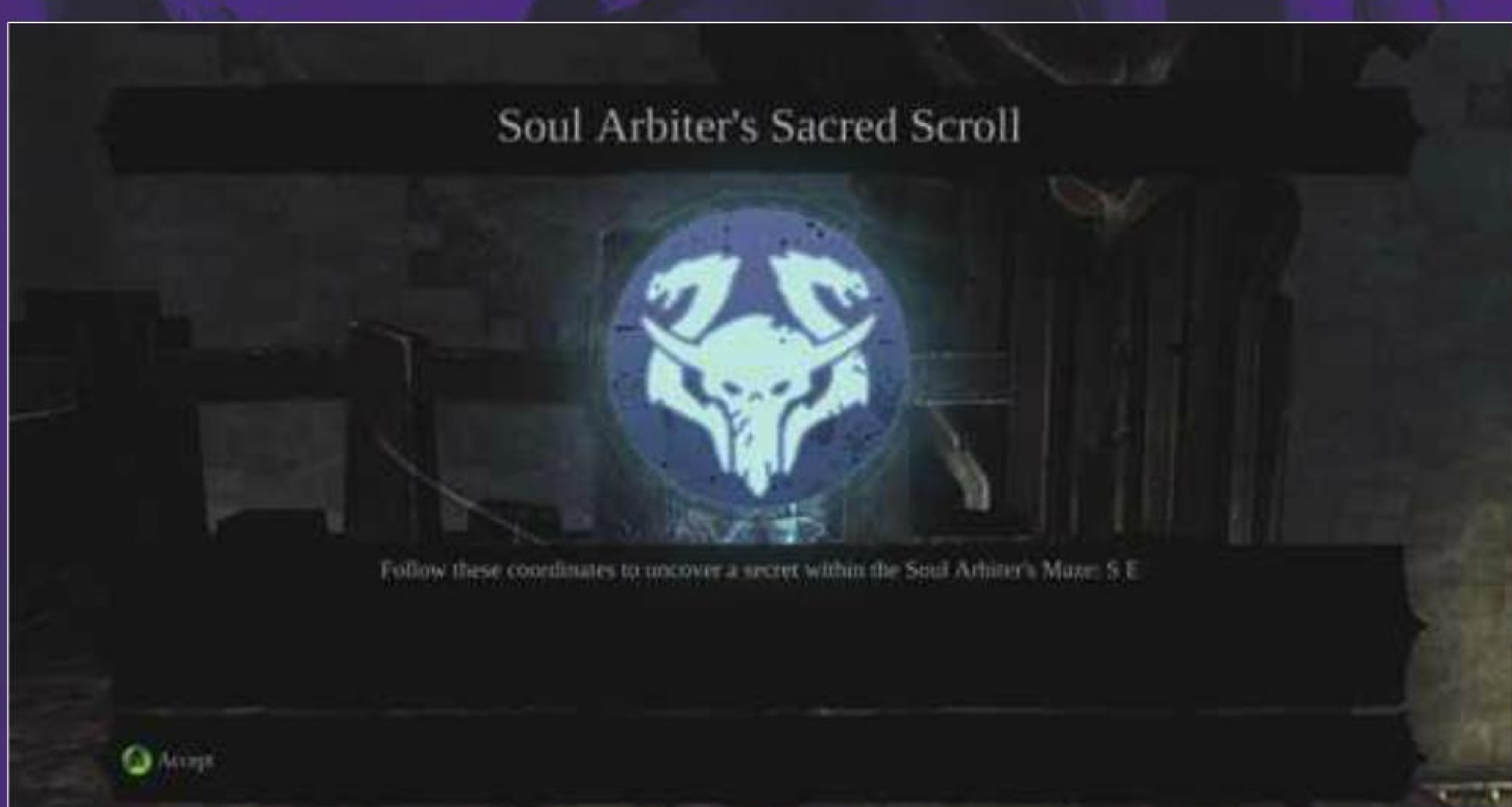
收集要素相关

DARKSIDERS Ⅱ

船工硬币（Boatman Coins）

船工硬币共有100个，它们分布在游戏的各个角落，相对其他收集要素而言，船工硬币的位置相对比较明显，它们的主要作用是用于与恶魔商人Vulgrim交换一些可以开出装备的宝箱，但这些宝箱开出来的装备质量实际上不如游戏后期所能获得的装备，而且这个收集要素也与成就/奖杯无关，因此完全收集的价值不大，在看到的时候顺道收入囊中即可，不必刻意追求。

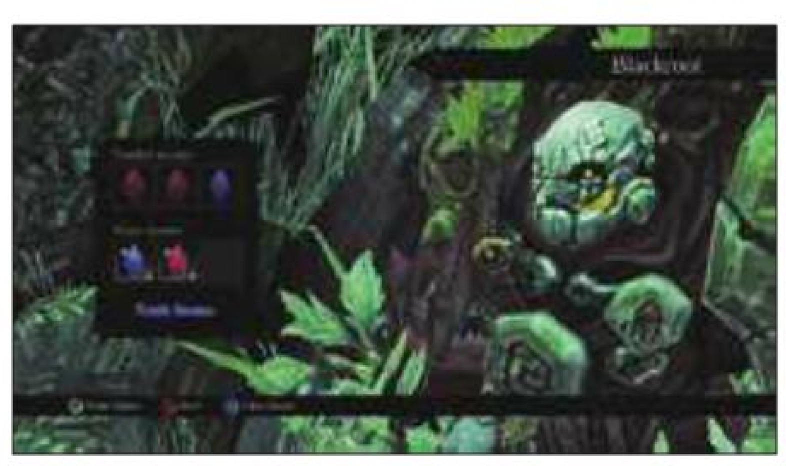
灵魂卷轴（Soul Arbiter's Scrolls）



灵魂卷轴的作用实际上是与位于第二块大陆的迷宫“The Soul Arbiter's Maze”有关，迷宫The Soul Arbiter's Maze实际上相当于一个小型竞技场，在这个迷宫中玩家需要完成一波又一波的战斗，每完成一波战斗，玩家可以从东南西北任意一个方向进入，按照一定的顺序进入就可以前往更高一层的战斗，而灵魂卷轴的作用就是告诉玩家这些进入的顺序，但是这些卷轴收集起来十分耗时，关于迷宫The Soul Arbiter's Maze所有层数的进入顺序请参考支线任务攻略。

魔法石（Stonebite）

石头收集实际上是指支线任务Stick and Stones，在第一块大陆The Forge Lands西侧的The Fjord会有一个名为Blackroot的石头构造体（在地图中显示为一个商店图标），与其对话就可以接到这个任务，在接到任务后，游戏中出现的蓝、红、黄三色的石头就可以用手枪射击取得，除了取得全部石头会解锁相关成就/奖杯外，在收集这些石头后与Blackroot对话选择“I have these stones”选项，每3块还可以用于永久增加Death的属性，而且这些属性还可以在多周目继承，比如说玩家一周目消耗了所





有的石头增加了属性，在二周目再次收集这些石头的话同样可以再次兑换属性获得加成，而一周目时建议所有石头都以“红红蓝”的顺序喂食增加最大24%的暴击率，剩余石头任意分配即可，石头具体组合规则如下。

石头兑换	
石头组合	属性奖励
红黄蓝	+30 Health
黄黄蓝	+30 Wrath
蓝蓝蓝	+5 Arcane
红红红	+5 Strength
黄黄黄	+20 Resistance
蓝蓝红	+2% Arcane Critical Chance
红红蓝	+2% Critical Chance
黄蓝蓝	+10% Arcane Critical Damage
黄红红	+10% Critical Damage
黄黄红	+20 Defense

遗物（Relics）

当主线流程进行到第二块大陆 Kingdom of the Dead 后，玩家会正式遇到外貌酷似山羊，名为 Ostegoth 的商人，遗物的收集分为三种共计 30 个，遗物的奖励十分简单明了，收集齐不同种类的遗物后，出售给 Ostegoth 可以获得不同的奖励。

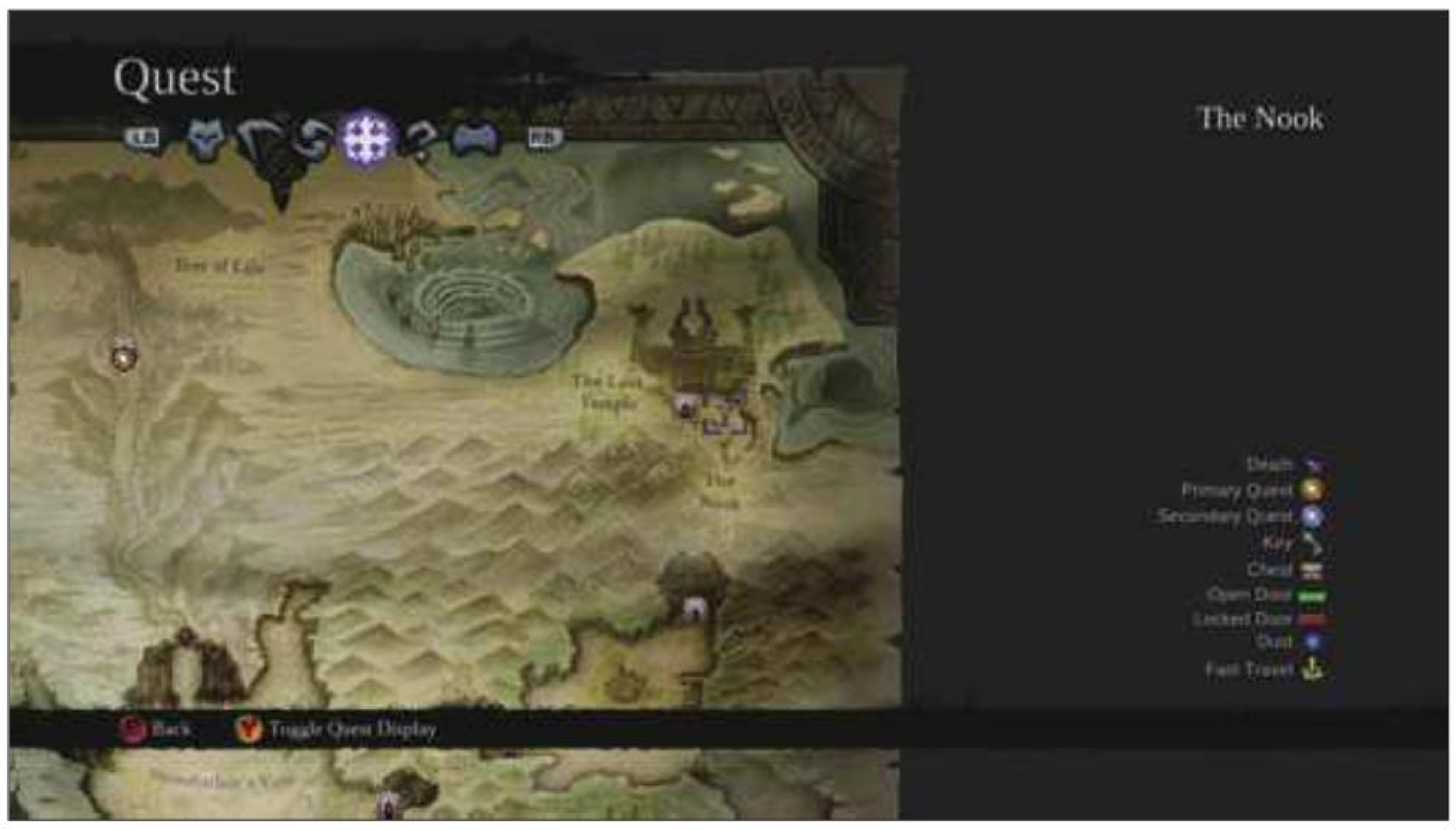
遗物种类（个）	奖励
Etu–Goth	3000金钱
Renagoth	+35 Health，+10 Wrath
Khagoth	1点技能点



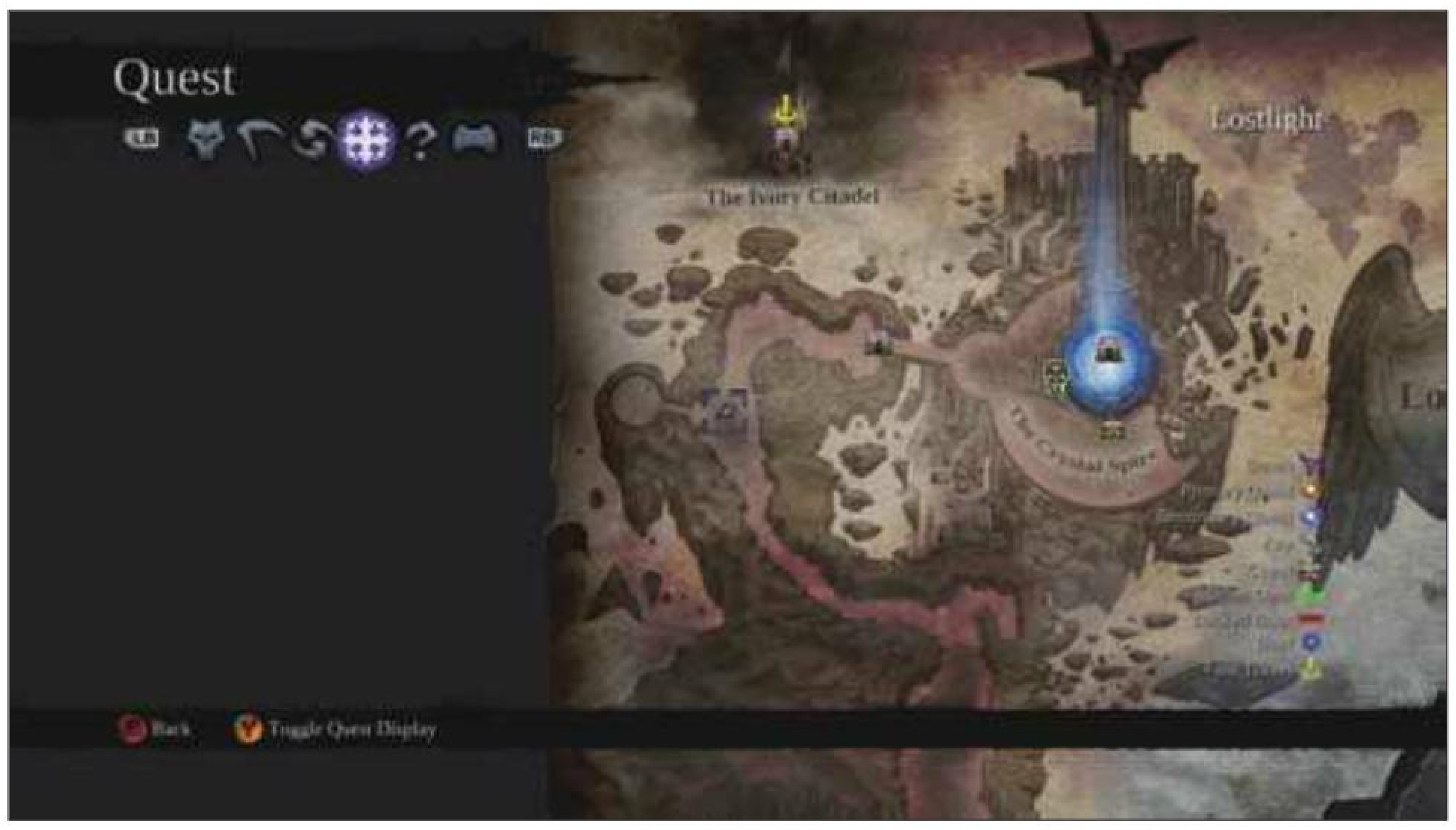


亡者书页（Book of the Dead Pages）

在遇到 Vulgrim 后，它会交予玩家收集亡者书页的支线任务"The Book of the Dead"，每收集 10 张书页换转化成一个章节，将一个章节出售给 Vulgrim 可以换得一把墓穴钥匙，这些钥匙用于开启位于 4 块大陆中 4 个不同的墓穴，获得丰厚的奖励。这些墓穴的具体位置如下：





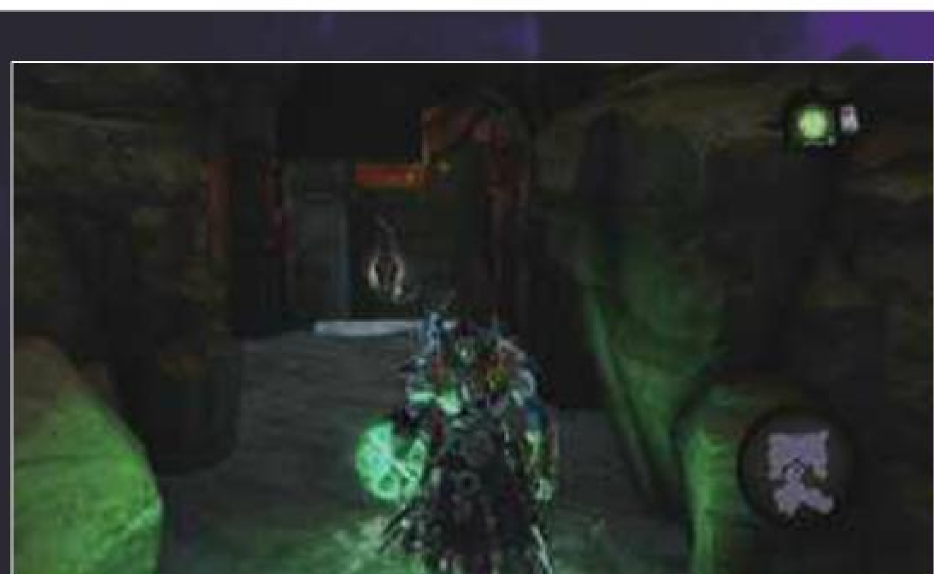


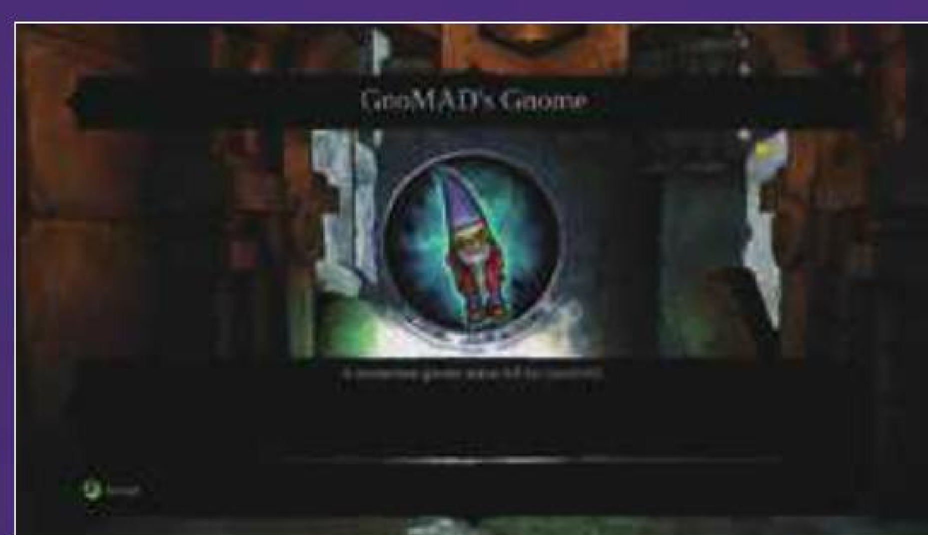


【注】除了第3个墓穴在进入Lair of the Deposed King需要沿楼梯一直往下走才能发现以外，其他墓穴到达图示位置即可找到。

地精娃娃（GnoMAD's Gnomes）

游戏中只有 4 个地精娃娃，在取得所有地精娃娃后会从信箱中收到镰刀"The GnoMAD's Scythes"，这把武器能随机附带不同属性的额外攻击。这把镰刀虽然属性比较一般，但是由于成就 / 奖杯挂钩，请各成就 / 奖杯犯注意了。









成就 / 奖杯 The Triple Lindy 解法

游戏中会让玩家费解的成就 / 奖杯严格来说只有 The Triple Lindy 一个，它要求玩家在迷宫 Foundry 中，在三个不同的高台上完成跳水动作单纯看成就 / 奖杯描述的话会难以理解，迷宫 Foundry 位于第一块大陆 The Forge Lands 的最南面，来到迷宫中如图所示的位置会发现 3 个高台，逐一从其之上往下方的水池跳跃就能解锁成就。

心得篇

DARKSIDERS Ⅱ

装备推荐

游戏中值得推荐的套装只有两套，一套是名为 Juggernaut 的紫装，另一套名为 Abyssal 传奇装甲，前者可以在各大商人处随机买到，特点是会增加很高的爆击伤害，配合爆击率较高的武器使用可以打出比较高的伤害。而 Abyssal 则是游戏中最强的装甲，这套装甲不仅会增加可观的力量值以及防御力，而且会增加很高的爆击率，取得后可以为战斗带来极大的便利，而这套装备各部件的入手方法如下：

名称	取得方法
Abyssal Boots	完成竞技场第二阶段（26~50波）
Abyssal Spaulder	完成竞技场第四阶段（76~100波）
Abyssal Armor	在收集所有亡者书页后，与Vulgrim兑换钥匙开启第4个墓穴，破坏这个墓穴中所有12个红黑色罐子会出现一个宝箱，此部件就在其中
Abyssal Gauntlets	收集所有的遗物后，与Ostegoth对话完成任务后获得

快速移动

在探索迷宫时，单纯靠普通移动是远远不够的，在这里推荐一种快速移动的方法，在游戏初期，从训练师 Thane 处可以学到名为 Meteor Strike 的技能，具体动作为起跳后砸地，在习得这个技能后，按照“RB 翻滚两下 – 跳跃 – 砸地 – 继续翻滚”的顺序可以实现更快速的移动，只是按键略显繁琐，而在流程中习得亡者之握后，更可以用“RB 翻滚两下 –RT 发动亡者之握 – 继续翻滚”的方式快速移动，但注意这种方法不要按得太快，否则在亡者之握后容易出现翻滚的第 3 段而出现较大硬直。

另外，在世界地图间进行快速传送时，如果处于战斗状态是无法实现传送的，而且在迷宫中身边明明没有敌人，但却无法进行传送的情况也时有发生，如果遭遇这样的情况时，可以按开始键进行存档，然后选择 Quit Game 重新读档进入游戏，这样一来就可以重新进行传送了。



无限 Unstoppable

Unstoppable 即 Harbinger 天赋树中大幅增强攻击力的技能，关于这个技能有一个十分好用的良性 BUG 可以使 Unstoppable 的属性加成长期存在，具体操作为在发动 Unstoppable 后，马上进行存档，之后退出游戏返回菜单选择画面重新读档进入游戏，这样一来虽然角色身上的绿烟特效消失，但是属性面板中的加成会依旧存在，只要不再次发动 Unstoppable，这个加成就/奖杯会一直存在，利用此 BUG 并将 Unstoppable 分支的相关强化技能点满（维持时间增加除外），能极大减轻游戏的战斗难度。另外，Necromancer 技能树中类似的防护盾技能 Aegis Guard 用此方法无法使加成维持。

关于魔化武器

在上期已经提到，在魔化武器升级后，如果在升级过程中献祭的装备附带的有效属性大于 4 种的话，那么最终奖励选择的属性是会随机出现的，如果在这个环节属性选得不好，很可能就会把这把魔化武器以及升级过程中献祭的武器白白浪费掉，但其实在这个步骤玩家除了点“Accept”确认外，还可以按 LB、RB/L1、R1 直接切换菜单取消升级环节还原到这把武器升级前的状态，相当于 S/L 功能，但需要注意的是这里只能还原到升级前的一步，也就是说在升级前用于凑经验的前置部分依旧无法还原，因此献祭武器最理想状态是：一把带有目标属性武器升一个魔化等级。

另外，魔化武器升级奖励属性数值只与武器本身有关，与升级过程中献祭的武器无关，举个例子，比如现在玩家有一把带 15% Health Steal 的武器以及一把带 20% Health Steal，无论升级过程中是用哪一把武器获得 Health Steal 属性，到最后得到的数值都是固定的，哪怕祭品数值逆天，得到的结果都将一样。



竞技场

DARKSIDERS Ⅱ

什么是竞技场?

竞技场是一个史诗级的战斗场地，竞技场共分为 4 个部分，每个部分包含 25 波的战斗，玩家每完成可以每 5 波选择获得一次普通奖励，而完成每一部分（25 波）后，可以获得特殊的奖励，完成越往后的波数，获得的奖励就越丰富，因此竞技场是一个无论挑战自我还是刷好装备的最好去处。



如何进入竞技场

要享受竞技场这一部分游戏内容，玩家需要先在 LIVE 上输入说明书后的 25 位下载码获得权限，也可以从 LIVE 卖场上购买这个名为 Crucible Pass 的 DLC，售价为 800MSP。竞技场在一周目就会开启，也就是每块大陆左下角的迷宫 The Crucible，快速传送就能到达，随着一周目主线流程的推进，竞技场最大波数会逐渐开放，具体分别是 25 波、50 波以及 75 波，而最终的 100 波会在角色达到 25 级时开启，因此一般情况下是在 2 周目竞技场完全开放。竞技场每开放 25 波，玩家就能在龙形信箱中收到一封新的邀请函，只要取得邀请函就能挑战新的波数。下面是各部分竞技场的解锁方法。

邀请函	解锁内容	解锁条件
The Fool	1~25波	击倒主线流程中的BOSS Guardian
The Emperor	26~50波	击倒主线流程中的BOSS Wailing Host
Strength	51~75波	击倒主线流程中的Samael
The Devil	76~100波	角色等级到达25
Death	101波（BOSS Wicked K)	不选择任何奖励，一口气完成1~100波

工欲善其事，必先利其器

要踏破竞技场，玩家必须获得一把好武器，这里的好武器是指，带有 Health Steal、Wrath Steal 等偷取属性的武器，它们可以在普通攻击后按伤害的一定百分比转化成生命/怒气，但这种属性比较稀有，只能有较小的几率打出或从商人处买到带有相关属性的武器，一旦看到这种属性千万不要错过，利用带有偷取属性的武器，再打出一把 25 级以上的魔化武器进行献祭转嫁到魔化武器之上（请务必从系统篇了解魔化武器的升级规则，以免白白将带有偷取属性的武器浪费），这样就能为踏破竞技场提供极大的帮助，如果实在找不到带偷取属性的武器，那么 Health on Crit 以及 Wrath on Crit 这两个较常见的属性配合高爆击率的装备也能作为替代品使用。



Thane 任务线

The Maker Warrior

建议等级：3-5

Thane 是位于第一块大陆中 Tri-Stone 的技能训练师，在玩家第一次来到 Tri-Stone 时就可以接到这个与他切磋的支线任务，当战胜他后就能完成这个任务，并开启消灭 4 只怪物的支线任务，这 4 个任务无需刻意去接，只要在游戏中将他们击杀后就能直接回去向 Thane 交任务。

Find and Kill Gorewood

建议等级：10-15

Gorewood 是一名被堕落力量侵蚀的巨人，它位于第一块大陆的迷宫 The Creeping Crag 中，The Creeping Crag 并不能直接进入，首先来到地图上 The Creeping Crag 标志的附近，也就是恶魔商人 Vulgrim 一旁的吊桥处，在吊桥的一侧观察可以发现一扇位于平台上的骷髅门，从骷髅门一直往右侧上方攀爬，进入惟一可以进入的门并一路前进可以获得该骷髅门的钥匙，返回打开骷髅门后，从门后小道的缺口往下跳再往左走，面前是一段长长的水域，在这段水域往下潜，离开这段水域后来到地图的 B3 层就能在隐藏的山洞内找到 Gorewood。这个巨人会经常放出藤蔓来缠绕玩家，但只要躲过这种攻击方式就没有什么难点了，推荐使用 Teleport Slash 这个技能来在其周围来回穿越输出。

Find and Kill Bheithir

建议等级：15-20

巨型蝙蝠怪 Bheithir 位于 The Nook 内 1 层中心区域的东侧（西侧是前往 The Lost Temple 的大门），从东侧拉动机关，在落下的铁栅处进入，沿墙壁奔跑到 B1 层，这时会来到一个熔岩遍布的场景，观察这个场景可以在中央看到两个工匠的巨型石像，借助亡者之握从摆荡点跃到中央的长桥上，没过多久 Bheithir 就会自动出现攻击玩家。Bheithir 的攻击中，威胁最大的是从空中砸地的招式，另外如果在这个时候被砸下平台，需要等一段时间它才会再度出现，因此建议速战速决。



Find and Kill Achidna

建议等级：15-20

Achidna 是巨大的蜘蛛怪，也就是主线流程中与被亡者领主 Basileus 骑乘的怪物，只要完成主线流程，击杀这只怪物的任务就不会遗漏。

Find and Kill the Deposed King

建议等级：20+

Deposed King 位于第二块大陆 Kingdom of the Dead 的迷宫 Lair of the Deposed King 内，在进入 Lair of the Deposed King 后沿楼梯来到中层的门进入，在尽头取得骷髅钥匙后回到上层探索迷宫进入骷髅门之内，就可以找到在中央平台被冰封的 Deposed King。与 Deposed King 战斗的难点在于，它的攻击力奇高，特别是利用巨锤砸地以及在身边放出暴风雪的攻击方式，如果没有及时躲避很可能会被打掉接近一半的体力，而且它拥有一个巨大的盾牌，如果因为贪攻而使攻击被弹飞将陷入巨大的硬直中，因此这一战必须稳打稳扎方可通过。

Muria 任务线

Shaman's Craft

建议等级：无

这个任务可以最早在主线流程中在迷宫 The Cauldron 外第一次遇到工匠 Karn 时，与其对话开启（如果没有在此处开启任务，可以回到 Tri-Stone 与饰品商人 Muria 对话开启），这个任务分为三个步骤，玩家要分别找到 3 种敌人并将他们消灭获得相应的任务物品，并逐一将它们交到 Karn 的手上，建议在游戏的前期就注意将这个任务做完，否则后期很可能会陷入难以找回这些目标敌人的窘况，但要在后期完成也并非不可，因为任务要求的所有敌人都会在竞技场中出现，只要在竞技场的相应波数中将他们击杀即可。而所有三种任务物品如下：

1.Stalker's Bone：玩家需要找到名为 Staker 的怪物，也就是一种巨型的蜥蜴怪物，如果玩家在 The Cauldron 就已经接到这个任务的话，在主线中在 The Cauldron 内就能找到这种敌人，而在竞技场的第 9 波也会出现这种敌人。

2.Mordant Dew：带有这种物品的敌人是名为 Stinger 的怪物，也就是流程中常见的一种飞虫怪物，这些怪物一般会随一个巨大的虫巢出现，在第一块大陆 The Forge Lands 的迷宫 The Drenchfort 中可以找到这种敌人，而在竞技场的第 6 波也会出现这种敌人。

3.Carven Stone：这种物品在名为 Construst Sentinels 的敌人身上，这种敌人是一种人脸型的石头人敌人，在迷宫 The Lost Temple 中就能找到这种敌人，而在竞技场的第 12 波也会出现这种敌人。

在将全部 3 种物品交予给 Karn 后，与 Muria 对话即可完成这个任务，并获得项链 Grim Talisman，这条项链可以使获得收割者能量槽的速度大幅加快。





Spark of Life

建议等级：15-20

当玩家在第三块大陆 Lostlight 与天使长 Nathaniel 对话后，他会交给玩家两个卷轴，其中的一个卷轴的交予目标是在第一块大陆 Tri-Stone 的饰品商人 Muria，将卷轴交到 Muria 手上后再与其对话，就可以开启名为 Spark of Life 的任务，这个任务要求玩家前往位于第一块大陆右下方的迷宫 The Scar，来到 The Scar 后需要一段攀爬才能到达迷宫入口，一路探索迷宫到达尽头后会出现被堕落力量侵蚀的石头巨人，这个石头巨人并不算难对付，惟一需要注意的是它在受到一定伤害后会进行自爆重组，发生的标志

是无论此时玩家如何攻击伤害都会显示为 0，这个时候迅速离开它的身边即可，击杀后回去向 Muria 交差即可完成任务。

Alya 任务线

The Hammer's Forge

建议等级：8–12

Alya 是 Tri–Stone 中的武器与装备商人，这个任务需要玩家探索第一块大陆的迷宫 The Shattered Forge 并在迷宫中找到名为 Splinter–Bone 的任务物品，由于这个迷宫中需要获得亡者之握能力方可完全探索，因此建议在主线任务中完成迷宫 The Foundry 并击败 BOSS Guardian 后再开始这个任务，这个任务没有什么的难点，在获得物品后将其交回 Alya 手上即可。

Oran 任务线

Wandering Stone

建议等级：5+

在主线任务中完成迷宫 Drenchfort 并在剧情中获得能激活石头人的工匠之钥后，前往第一块大陆左下方 The Fjord，在该位置有一片小水域，游到水域的另一侧会找到一个石头巨人，用工匠之钥将它激活后与其对话，这个四肢残缺的石头巨人会请求 Death 为它找回散落在大陆上的手脚，这些手脚的具体位置请参看下图：









The Chancellor 任务线



The Chancellor's Quarry

建议等级：20+

当玩家在第三块大陆 Lostlight 与天使长 Nathaniel 对话后，他会交给玩家两个卷轴，其中的一个卷轴的交予目标是在第二块大陆 Eternal Throne 内的 Chancellor，将卷轴交到其手上后就可以开启这个任务，这个任务要求玩家前往迷宫 Soul Arbiter's Maze 杀死关底的 BOSS Soul Arbiter。Soul Arbiter's Maze 位于第二块大陆的右下方，它相当于一个小型的竞技场，但与竞技场不同的是，在每完成一波战斗后并不会自动进入下一波，而是需要按正确的顺序依次进入场景中的传送门方可进入下一个等级的战斗，而且除前往下一等级战斗的方向外，按一定的方向进入还可以进入奖励房间获得奖励物品，这些顺序可以在游戏中收集名为灵魂卷轴（Soul Arbiter's Scroll）的线索获得，但由于这些收集不涉及成就，因此不妨直接参考下表。



等级	奖励房间方向	下一等级方向
1–Declination	S,E	N,W
2–Apprehension	N,N	E,S,N
3–Opposition	N,S,E	W,E,N,N
4–Separation	W,E,N	E,W,N,S
5–Deception	W,N,S	W,W,N,E
6–Isolation	E,E,E,S	S,E,E,N,N
7–Revulsion	S,S,W,N,N	S,W,E,E,E
8–Inversion	N,S,S,E,N	N,W,N,W,E
9–Benediction	S,W,E,E,N	E,N,E,N,S
10–Ascension	N,S,E,W	W,E,N,S,W

Nathaniel 任务线

The Lost Soul

建议等级：无

在第三块大陆 Lostlight 初次遇见 Nathaniel 后就能开启这个任务，这个任务十分简单，就是为 Nathaniel 作跑腿分别把两个卷轴送到第一块大陆 Tri–Stone 中的 Muria 以及第二块大陆 Kingdom of the Dead 中的 Chanllor 手上，最后再返回 Nathaniel 处交差即可。

Uriel 任务线

Light of the Fallen

建议等级：无

当玩家到达进入第三块大陆并重回 Earth 后，会遇到女性天使长 Uriel，她会请求玩家为其解放被堕落力量侵蚀的天使，共计有 10 个天使分布在 Earth 的各个角落，找到并将他们全部解放即可。



Vulgrim 任务线

The Book of the Dead

建议等级：无

此任务即收集亡者书页（Book of the Dead Pages）的任务，只要收集所有 40 张书页后再回去找 Vulgrim 即可。

Blackroot 任务线

Sticks and Stones

建议等级：无

此任务即收集咬石（Stonebites）的任务，只要收集红、黄、蓝共计 69 块石头再回去找石头人 Blackroot 即可。

Ostegoth 任务线

Lost Relics

建议等级：无

此任务即收集遗物（Relics）的任务，只要收集 3 种共计 30 个遗物再回去找山羊头商人 Ostegoth 即可。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

游戏进行时

IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!

距离 TGS 的开幕越来越近了,不知各位都期待看到哪些游戏有震撼消息放出,总觉得老卡这次是卯足了劲呢,到时候肯定有不少关于《生化危机 6》的消息和试玩。至于 Wii U 游戏,希望厂商多少能提供一些试玩啊,老是这么神秘一点也不过瘾。

本次进行时的两款游戏是《浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒》和《机动战士高达 AGE》,均由两位阳光成员撰写。前者是经典的动漫作品相关游戏,《完醒》是《再闪》的续作,想体验久违了的剑心作品就不要错过本作。后者是由 Level-5 负责开发的国民动画《高达 AGE》的改编游戏,还新增加了不少乱入机体和原创剧情,用来当做剧情补完最好了。

PSP GAME 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒

原名
るろうに剣心 – 明治剑客浪漫谭 – 完醒

类型
格斗

游戏适应人群
- 原作 FANS
- ACG 爱好者

继闪光再现后的完全觉醒!

操作与模式介绍

按键	功能
十字键或摇杆	左右控制人物移动,下为下蹲,上为跳跃(可二段)
↓ ↑	高跳(发动后无法二段跳)
↑ +× 键	朝着敌人快速移动
□键	轻攻击
△键	中攻击
○键	重攻击
× 键	特殊动作(视使用角色不同而不同)
L 键	发动奥义(需剑气槽 MAX)
R 键	发动神速之刻(消耗一个神速点)
R 键(神速之刻发动中)	快速移动到敌人身后

模式介绍	内容
新明治剑客浪漫谭	故事模式,完成后会出现“明治剑客浪漫谭 ~ 新京都编 ~”
剑戟之章	对战模式,自由选择角色与电脑对战
练磨之章	生存模式,不断与电脑对战直到体力耗尽。每局后会回复约 1/4 体力和一个神速点
无限修罗道	挑战模式,按照特定要求来与敌人战斗
通信剑戟之章	通信对战模式,可以与其他玩家联机对战
修炼之间	训练模式,中途按 SELECT 键可以重置。
设定之章	可以进行更改游戏音量等各种设定。
完醒之章	可以查看卡片的解锁条件,进行武器的强化或购买各角色的声音、画像等。

关于战斗系统

神速之刻:R 键发动,每局战斗只能发动三次。发动后玩家的攻击速度变快,对手动作变慢,容易形成连击。



对手发动神速之刻后自身再发动且先击中对手的话,会形成“神速返(神速返し)”,故事模式中有特别加分。

超克:双方各胜一局的情况下,其中一方体力耗尽但剑气槽 MAX 的话就会进入超克状态,此时角色拥有刚体,剑气槽可代替体力但会缓缓减少,剑气槽空的时候再受到攻击就会被打倒。对手进入超克状态后打倒对手会形成“超克返(超克返し)”,故事模式中同样有特别加分。

故事模式

前作的每个角色都有其专属故事模式,而本作的故事模式则是根据原作剧情一路发展下去。每一话都有要求达成某种条件的特别挑战,不过跟隐藏要素有关的只有第二话(第二话的特别挑战是使出“龙巢闪”,完成后解锁卡片“月冈津南”),其他话完成的话只有附加分。

完醒之章

可以查看卡片的解锁条件,关系到各种隐藏要素的获得,不过由于注明了解锁方法,所以只要花点时间,全卡片解锁应该不是问题,以下列出一些难度较大的卡片解锁方法。

用鱼沼宇水达成 20 连击:推荐对手为夷腕坊,连招为:(跳起)□△○、(落地后)□□△○、发动神速之刻、□□△○、R 键(移动到身后)、□△○、R 键(移动到身后)、(落地后)发动神速之刻、□□△○、R 键(移动到身后)、□△○。

用卷町操达成 20 连击:连招为:(跳起)△○、(落地后)□□△○、发动神速之刻、□□△○、↓←△、(移动到对手落下点)□△、发动神速之刻、□、↓←△

达成 30 连击:推荐角色为斋藤一,开局后先按 × 键纳刀,连招为:□□△、↓→△、(移动到对手落下点)□□△、→↓→○、(落地后)发动神速之刻、↓△、↓→△、(移动到对手落下点,对手快落下时)发动神速之刻、□□△、→↓→○、(落地后)□。



阳光成员
小市民

作为去年发售的《浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪》的续作,本作最大的亮点莫过于冲田总司、绯村剑路等新角色的加入,相信粉丝们一定能找到往日的感动。

全人物出现方法

继承前作存档可直接使用以下带 * 人物,同时获得 300 万金

人物名	开放条件(有使用次数要求的都要在故事模式外进行)
* 石动雷十太	1. 使用弥彦 3 回。2. 故事模式外进行 10 局游戏。
* 卷町操	完成故事模式的第 12 话。
柏崎念至	1. 完成第 14 话。2. 用卷町操进行游戏,达成 10 连击并胜利。
般若	使用卷町操 3 回。
* 四乃森苍紫	1. 角色为般若,用奥义结束战斗。2. 使用卷町操和般若各 10 回。
武田观柳	角色为苍紫,神速之刻发动中胜利。
* 斋藤一	完成故事模式的第 9 话。
* 鹈堂刃卫	用剑心达成 20 连击并胜利。
* 泽下条张	完成故事模式的第 13 话。
* 刈羽蝙也	完成故事模式的第 19 话。
* 不二	1. 达成刈羽蝙也的开放条件。2. 故事模式外进行 20 局游戏。
* 比古清十郎	1. 达成不二的开放条件。2. 使用剑心 10 回。
师范代 明神弥彦	1. 角色为比古清十郎,发动一回神速返并获得胜利。2. 收集率 50% 以上后进行战斗。
* 本条镰足	完成故事模式的第 20 话。
* 夷腕坊	完成故事模式的第 21 话。
* 悠久山安慈	1. 达成夷腕坊的开放条件。2. 角色为左之助,在超克状态中获得胜利。
* 鱼沼宇水	1. 达成悠久山安慈的开放条件。2. 使用斋藤一 3 回。
* 濑田宗次郎	1. 达成鱼沼宇水的开放条件。2. 角色为剑心,发动一回神速返并获得胜利。
* 志志雄真实	角色为宗次郎,用奥义结束战斗。
冲田总司	使用宗次郎 3 回。
新撰组 斋藤一	1. 达成冲田总司的开放条件。2. 在练磨之章击败 30 人以上。
相乐总三	1. 达成新撰组 斋藤一的开放条件。2. 在无限修罗道的“蛊毒外道”中击败 30 人 + “救世菩道”中击败 150 人
三号夷腕坊·猛袭型	角色为夷腕坊,用奥义结束战斗
* 乙和瓢湖	1. 达成三号夷腕坊·猛袭型的开放条件。2. 故事模式外进行 20 局游戏。
* 戌亥番神	1. 达成三号夷腕坊·猛袭型的开放条件。2. 完成故事模式的第 30 话。
辰巳	角色为戌亥番神,用奥义结束战斗
* 雪代缘	1. 使用辰巳 5 回。2. 完成故事模式的第 34 话。
绯村拔刀斋	1. 使用辰巳 5 回。2.60 秒内取得胜利。3. 在练磨之章击败 20 人以上。
绯村剑路	1. 达成绯村拔刀斋的开放条件。2. 角色为卷町操,达成 20 连击并获得胜利。3. 完成“明治剑客浪漫谭 新京都篇”。4. 收集率 70% 以上后进行战斗。

玩后感 虽然系统与前作变化不大,但加入的众多新角色想必能让玩家燃起来,而卡片解锁也满足了部分玩家的挑战及收集欲望,可惜游戏难度略为偏低,长期与电脑对战难免会有枯燥感。

PSP GAME

机动战士高达AGE

原名
机动战士ガンダム AGE

类型
角色扮演

游戏适应人群
●喜爱“《纸箱战机》系列”的玩家
●原作动画的爱好者

传承百年的战场

基本操作

非战斗操作	
摇杆	角色移动
△键	呼出菜单
○键	确认
× 键	走路
R 键	开关地图
SELECT 键	显示大地图
START 键	暂停
L+R 键	合体技
START 键	调出菜单
SELECT 键	效果说明

●非战斗下暂停可以选择回到主菜单或跳过动画。

战斗操作	
十字键↑↓	切换锁定 / 非锁定状态
十字键←→	切换目标
摇杆	移动
□键	射击(可蓄力)
△键	格斗
○键	特殊武器
× 键	跳跃(双击冲刺)
L 键	防御
R 键	切换右下角的状态 / 技能 / 道具 / 同伴命令
SELECT	切换地图
START	撤退



●战斗操作下 R 键配合□、△、○键可以使用不同菜单下设定的状态 / 技能 / 道具 / 同伴命令。战斗技能在按下 R 键 + 相应键位后,出现技能范围,锁定敌人后放开使用。右下角为状态菜单时,R 键配合 × 键使用机体能力;技能菜单时,R 键配合 × 键使用机师能力。

流程与系统

本作分为故事模式与交叉任务模式(**クロスプレイミッション**)。故事模式一共有十一章,基本沿袭了原作剧情,并在此基础上增加了不少相关的原创剧情,在非战斗中一般只是找到某个相应的人或者物品,地图中有导航且目标地点有黄色感叹号提示。剧情过后就进入战斗,战斗中只能使用原作动画规定的机体。交叉任务模式则是类似《高达》系列”的关卡选择,在这个模式可以一人完成或与其他玩家联机并参加另外版本的任务。关卡胜利后获得点数升级才能开启新的任务关卡。需要注意的是乱入关卡必须通关故事模式后才会开启。由于数据是通用的,建议通关故事模式后继续任务模式。

AGE 系统:本作的核心系统。通过游戏关卡奖励或密码获得机体、武器和芯片的设计图,收集齐素材之后就可以开发。开发完成后可以在部件制作中制作相应的机体部件、武器和芯片。部件强化可以利用素材强化机体能力,稀有度越高效果越高。下级素材可以在故事模式中买到,上级的只能完成相应难度的关卡获得。通过这个模式,可以按照自己的喜好制作出特色的高达。

技能:每个角色都有自己的专属技能。根据装备的武器还有不同的战斗技能。技能可以设定在不同的按键上。战斗技能升级后会有更大威力的技能出现。

MSG 模式与 DIVA 信息(DIVA *メッセンジャ－*):故事模式中地图上红色点可以与 NPC 进行 MSG 对战,DIVA 信息则类似微博客,展示了角色的另一面,相当有趣。



战斗心得

1. 根据机体的特性选择相应的战斗方式。在中远距离下利用射击进行牵制,一有机会就靠近使用格斗攻击或者技能攻击。由于移动与射击需要使用 EN,建议两种打法交替进行。

2. 看到敌人使用技能攻击要及时防御。大多数技能都可以在出现特写后防御掉。

3. 技能搭配要合理,大范围技能与大威力的单体技能相配合。在被围攻或者对 BOSS 都能取得较好的平衡。

4. 每关开始记得装备补血道具。游戏后期的战斗很长,带上补血道具以防万一。

部分BOSS战心得

最后对决泽哈特(**ゼハート**),拉到中远距离后他会追上来,继续往后退依靠射击削弱**ゼハート**的 HP。看到他使用浮游炮就马上防御,SP 值会大量上升。利用机会使用 5SP 的技能,反复三次左右就能通过。

最终 BOSS 的攻击力相当高,但有一个致命缺点:技能都是中远程。只要使用奇奥(**キオ**)的机师技能,提升速度后紧贴 BOSS 后不停使用格斗攻击就可以把 BOSS 屈死。

乱入机体设计图

领域加速		
关卡	机体	中文惯用名
Z. A. F. T	ジン	吉恩
そんなに战争がしたいのか	ザクウォ－リア	扎古
ガンダム强夺	ストライクガンダム	强袭高达
仲间の暴走?	ガンダムエクシア	高达 EXIA
ジンクス部队の袭击	ジンクス	厄运式
联合の力	デスティニ－ガンダム	命运高达
新世界へ	インフィニットジャスティスガンダム	无限正义高达
ソレスタルビ－イング	ガンダムヴァ－チェ	德天使高达
イノベイタ－	ガンダムデュナメス	力天使高达
孤高の存在	ガンダムキュリオス	主天使高达
ZAFT の精锐	プロヴィデンスガンダム	神意高达
战争根绝の力:リボ－ンズガンダム	再生高达	夏亚专用勇士
月での战い	ダブルオ－ライザ－	00 Raiser 高达
SEED	ストライクフリ－ダムガンダム	强袭自由高达
ガンダムマイスタ－	ダブルオ－クアンタ	量子型 00 高达

宇宙驱动		
关卡	机体	中文惯用名
3 倍のスピ－ド !?	ザク II	扎古 II
ア・バオア・ク－防卫	ガンダム	高达
ジャブロ－の攻防	ジム	吉姆
ソロモン攻防战	ドム	大魔
数の力	シャアザク	夏亚专用扎古
付け焼き刃のパイロット	ゲルググ	勇士
量产机の战い	ズゴック	魔蟹
Z の鼓动	Z ガンダム	Z 高达
ニュ－タイプの力	シャア专用ズゴック	夏亚专用魔蟹
ザクとは违う	グフ	古夫 / 老虎
光る宇宙	ギャン	强人
めぐりあい宇宙	シャア专用ゲルググ	夏亚专用勇士
白い恶魔	ν ガンダム	V 高达
ジオンの旗は折れない	ジオング	吉翁号
可能性の兽	ユニコ－ンガンダム	独角兽高达

游戏密码

在游戏主菜单选择“**エクストラ**”,载入存档之后进入“**シ－クレット**”输入密码即可。

密码	解锁
トル－ジンベ－スのエ－ス	机师:フリット・アスノ(青年)
ドクロをかかげたえいゆう	机师:キャプテン・アッシュ
うらぎりのXラウンダ－	机师:ジラ－ド・スプリガン
せんじょうのきょうせんし	机师:デシル・ガレット(青年)
なもなきせんしをつぐもの	设计图:AGE–1 グレイダス
ナインテイルのつかいて	设计图:AGE–1 バドラン
エ－スパイロットのあかし	设计图:AGE–2SP
てんくうのアマテラス	设计图:AGE–2 アマテラス
せんじょうのセラフ	设计图:AGE–2 セラフ
キバをもつあおきせんぷう	设计图:AGE–3 ザメルガ
しんくのシャルド－ル	设计图:シャルド－ル M
あらくれもののきたい	设计图:デスペラ－ド・セグ
やみをかけるオオカミ	设计图:ジエノアス C ナハト
かいぞくのほこり	设计图:G サイフォス
れんぽうのXラウンダ－	设计图:ティエルヴァ・ドミナ
てんくうのそげきしゅ	设计图:シ－ラ・クロノス

后续密码官方还会继续公布

玩后感 本作流程够长,加上任务足以耗费玩家大量的时间。以PSP的机能来说,很好地描绘了百年战争的场景。众多的收集要素也让玩家乐而不疲。不足在于较弱的打击感,略显重复的游戏方式,换个名称本质不变也看出了Level–5的不思进取。



阳光成员
绚世

本作基于动画《高达 AGE》制作,在原作的基础上加入了不少原创的剧情使之更加丰富,可谓相当厚道。系统各方面几乎就是套着高达外壳的《纸箱战机》,在可玩性和收集要素上有保证。此外本作有两个版本,区别在于通关后乱入关卡与机体的不同,《领域加速》为 UC 世纪,而《宇宙驱动》则为 SEED 及 00 系的机体。

软硬兼施 SP

HARDWARE&SOFTWARE

每年展会前后，硬件市场都会出现少许的波动。今年有关 SONY 会推出新型号 PS3 的传闻一直不绝于耳，前阵子各种谍照充斥着各大游戏论坛，相信可信度还是不低的。而除了 PS3 以外，任天堂虽然不会参加 TGS，但按照惯例肯定会公布一些消息来吸引眼球。而要说今年最能吸引眼球的任系新闻，当然莫过于 Wii U 的发售日及价格了。一想到以上这两个点，真是恨不得现在就一觉睡到下周。（笑）至于 X360 的秋季更新，相信应该也为时不远了，让我们拭目以待。



栏目主持：纱迦

市场风向标 MARKET OVERVIEW

本期重点提示

- 欧美港PSV主机之比较。
- PSV升级将绑定记忆卡。
- 港台版3DS已确定锁区。
- X360最低价跌破1400元。

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1550元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1798元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、电源及电源线一套。

点评：由于受到游戏数量和主机破解两方面的影响，PSV 主机的价格开始逐渐走低，尤其在美、欧两版的合力冲击下，现在的港版主机报价已经跌破 1600 元，达到 1550 元，而日版主机开始呈现有价无货的局面。考虑到当前主机的零售价格和汇率波动，近段时间的 PSV 恐怕不会再有下跌的可能性了，可以说现在的 PSV 价格已经基本探底，对于一直希望购入 PSV 的玩家来说可以随时出手买机了。至于主机版本的选择，这是在美版、欧版主机发售后玩家咨询的一个重点，因为这两个版本的主机价格便宜，所以很多玩家想要了解美欧主机和港版之间有什么区别。但确切地说，这两者除了包装和港版主机没有 6 张 AR 卡片之外，其他都是一样的，包括游戏兼容性、配件、主机质量等等。美欧两版的售价之所以低是取决于索尼官方定价和货币汇率，这和主机质量没有太大关系，所以如果你的资金并不充裕，买欧版或美版主机是肯定没有问题的。另外，需要注意的是，PSV 在前不久更新了 1.80 系统，更新之后除了可以兼容万众瞩目的 PS 游戏之外，对玩家影响更大的是 PSN 账户将会和记忆卡进行惟一绑定，也就是说 PSV 的 1.80 系统不允许玩家在一张记忆卡上储存多个账户的数据了，即一张记忆卡只能存储一个 PSN 帐号，切换帐号就需要格式化记忆卡，这对于很多使用多个帐号的玩家来说是非常不方便的，所以我们也建议玩家不要再去购买商家推出的下载游戏套餐了，这种利用合购拉低游戏成本的套餐都需要记忆卡与 PSN 帐号绑定，在现在记忆卡只能使用单一 PSN 帐号的情况下，如果你选择购买这种套餐，还想用自己的 PSN 帐号，那么只能购买两张记忆卡，否则卡里的下载游戏就必须被全部格式化删掉，得不偿失。而且合购游戏 PSN 账号的实际使用权也在商家手里，很多商家都是在机器卖出一个月后就改次密码再重复卖给其他玩家，所以在 1.80 系统更新捆绑帐号之际也再次提醒一下玩家，尽量不要选择廉价的 PSV 下载游戏套餐购买。



▲1.80系统除了绑定记忆卡PSN账户之外还支持主机系统进行按键操作。

主机及主要周边参考价格

PSV主机（美、欧版黑色，Wi-Fi）	1520元
PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1550元
PSV主机（港版黑色，3G/Wi-Fi）	1980元
PSV主机（港版白色，Wi-Fi）	1850元
PSV主机（港版白色，3G/Wi-Fi）	2150元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	900元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	128元
8GB索尼原装PSV记忆卡	198元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机（日版）	1480元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	R4I SDHC	48元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	28元
总计		1662元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：3DS LL 的销售热潮开始逐渐冷却，价格也开始回归到正常水平区间。不过美版主机由于刚刚发售的原因，还没能和一直处于降价趋势中的日版主机拉开档次，所以现在美、日版的 3DS LL/XL 售价都在 1400 ~ 1500 元之间，从锁区角度和游戏角度考虑，依然建议以日版主机为主，虽然日版游戏的价格较高，但相对来说，日版的二手游戏市场空间较大，二手游戏利于出手，同样也便于购买，而美版游戏价格虽然便宜，但二手市场流通性不高，从中古游戏圈考虑，日版无疑已经是购机首选了。至于之前玩家普遍关心的港版、台版 3DS 和 3DS XL，现在已经明确 100% 锁区，只能玩港、台区的繁体中文游戏，而现在隶属于港、台区的游戏暂时只有之前介绍的五款，从游戏数量上说，港、台版不建议玩家购买。



主机及主要周边参考价格	
3DS LL主机（日版白色）	1510元
3DS LL主机（日版银色、红色）	1480元
3DS LL主机（美版红色、蓝色）	1450元
3DS主机（日版）	1180元
3DS主机（美版）	1150元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元

主机及主要周边参考价格	
北通灌电金刚	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
R4I SDHC	48元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元

◀港、台版3DS确定锁区，不建议核心玩家购买。

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	1850元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		1939元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评：近期由于JailBreak 2的更新一直处于停滞，导致现在玩家对可破解PS3的态度开始冷却，因为很多玩家想玩的新游戏都无法通过JailBreak 2破解，这让高价的PS3破解市场开始陷入了有货有价但鲜有人问津的情况，而非破解版的PS3则由于货源充足，新版本PS3愈演愈烈的谣传而开始价格走低，现在非破解的PS3售价比上个月跌了将近100元，如果你不在意索尼有可能在TGS上公布的新版PS3，那么现在无疑是购入非破解PS3的一个好时机。而关于新版本的PS3主机，现在传言会在本月月底上市，具体的日期是9月28日，而主机将会搭载500GB硬盘，价格可能会定在300欧元左右，且届时可能会发布《FIFA 13》、《未知海域3 年度版》和《GT赛车5》三款游戏的同捆版主机，不过传言总归是传言，今年的TGS将会在9月20日正式开幕，届时玩家就会知道新版本的PS3是否确有其事了，对新版本抱有期望的玩家还需要再等上半个月才行。



▲原先传言在科隆游戏展发布的PS3现在又被传言在今年的TGS上公布。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（160GB，港版黑白）	1750元
PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	1850元
PS3 Slim主机（320GB，港版红蓝）	2000元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通球王2–震动版	99元
北通MVP球王2–六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊–无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元

主机及主要周边参考价格	
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗JailBreak2	360元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，4GB）	1450元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		1539元
近期推荐购入指数		7



▲11月发售的《光环4》限定主机非常华丽。

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：随着新主机破解陷入瓶颈，现在破解版X360的价格再次水涨船高，商家的普遍报价已经达到3000元以上，不过这种高报价大多是基于购机套餐提出的，也就是说3000多元购买破解主机里面会包括其他的配件，像是体感设备Kinect、500GB以上的移动硬盘、HDMI高清线等等，如果将这些产品的价格也算入的话，实际现在破解主机的价格也不过2500元左右，玩家应该是可以接受的，不过受货源牵制，商家基本都不出售破解单机，所以想要加入免费午餐的行列，必然需要付出一定的代价。而非破解主机的价格则开始跌破1500元，最便宜的韩版主机有些地方1400元就可以买到，稍微贵一些的港版1500元以内也可以拿下，总体上说如果是银子不多，而且不太想要体感设备的话，最便宜的非破解X360 Slim足够应付一段时间，不着急的玩家可以继续坐等9.6A的全面破解。



▲可脉冲破解的X360 Slim现在多以套餐形式出售。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1450元
X360 Slim主机（港版，250GB）	1980元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2080元
X360 Slim主机（欧版，10.83A，4GB，脉冲破解）	2550元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至2012年9月11日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

文 众编　编 稀饭　美编 心の永恒

协力 阳光成员巴斯光年、油炒尖米、绚世

特别企划 SPECIAL FEATURE



展望未来之光

——未来科技实现可能性的讨论

未来世界永远是游戏界中常见的题材之一，把故事发生的时间和地点定位在遥远的未来不但可以放宽游戏制作者们因为现代科技水平而受到限制的想象力，更能够带给玩家一种超脱于现实，却又带有真实感的独特游戏体验。纵观整个游戏历史，哪怕是在游戏诞生之初，科幻题材一直都是游戏界的热门题材，从古老的《毁灭战士》到今天的《孤岛危机》和《质量效应》，众多游戏制作者们向玩家一次次地展示了他们想象中的未来。但实际上我们离这些作品中描述的世界有多远呢？本期特企，让我们来看一看各个游戏中出现的未来科技，并共同探讨它们是否会真正地出现在我们的生活当中。

第一章 脚踏实地类

第一部分展示的未来科技都是目前已有雏形，或是有相应科学理论支持的前瞻性幻想产物，用科幻作品打个比方就是“硬科幻”，能够用现实中的科技来推理出整个未来科技的技术原理，所以这也是未来我们最有机会亲身体验到的科技成果。

喷射式单人飞行器

登场作品： 不计其数

从远古时代开始，人类就一直渴望拥有鸟类那样的飞行能力。虽然如今人类已经有了飞机这样的飞行器，但这距离自由飞翔还有很遥远的距离。目前世界上还没有一款能够被称为成功的单人飞行器，不过在游戏世界中单人飞行器是比较常见的，只是一般都只作为敌方装置出现。究其原因，当然是因为让玩家拥有自由飞行的能力后会让场景设计复杂化。所以除了专门的空战射击游戏（如彩京和Cave的各种射击游戏），这种装置即使配给玩家，也会在时间和高度上进行限制。

在游戏中登场的单人飞行器中，绝大部分都是喷射式的，目前这也是人类研究的重点方向。这种单人飞行器由两个部分构成：微型喷气发动机和操纵系统。前者通过向不同方向喷气产生推力来前进，后者则用来保持平衡和改变飞行状态。《杀戮地带3》的一大卖点就是喷射式单人飞行器，不过从其效果来看更像是“跳跳乐”。



▲哪怕在《杀戮地带3》这种科幻作品中，个人飞行器也只能提供短途飞行能力。



▲关于个人飞行装置的研究从未停止，但目前所有设计都算不上令人满意。

目前喷射式单人飞行器的最大技术难点就是动力。要想保持长时间飞行需要消耗大量燃料，但如果携带太多燃料，又会增加自身重量，从而影响飞行时间。如果你敢像钢铁侠那样随时身上揣一颗核动力心脏倒是有可能，只不过你真这么做的话就算你不怕辐射，政府也不会放你这个移动核电站上天吧……

如果真能飞上天，那么安全问题就得提上日程了。要知道即使是大型客机也惧怕飞鸟三分，如果是既没有超人那种强健体魄又没有钢铁侠

的金属外壳的人类，在飞行中撞上什么东西那必然是粉身碎骨了。至于说高达那种高速闪避的动作，就算飞行器能做出来，乘坐的人类估计也得瞬间挂掉。当然慢慢飞的话这个问题就可以得到解决，不过如此一来飞行的意义就会大减，打仗的时候一定会成为不错的活靶子，具体可参考《魂斗罗》。

有关这种飞行器的传闻真是不绝于耳，记得去年看到一条消息说2012年内就会在美国上市，价格10万美元，还有照片为证。

这2012年都过三分之二了，看来又是忽悠。

顺带一提的是美国联邦航空管理局将单人飞行器划在超轻型飞机这一类里，也就是说最大时速不得超过 63 英里 / 小时，连续飞行时间不能超过 30 分钟。

63 英里才 101 公里啊，那就是说一次最多只能飞 50 公里多一点儿。看来这玩意儿在游戏中多作为杂兵装备出现是有道理的……

全智能化的家居生活

登场作品：《最终幻想 XⅢ》

在《FF XⅢ》中，世界是由上界的“茧”和下界构成。而管理各自土地的正是由创造这个世界的大神制造出来的“神之机械”法鲁西（ファルシ）的职责。它的动力源来自于水晶，水晶是由大神根据每个法鲁西不同的职责具现化的产物。法鲁西参与政权，提供并操纵能源，控制光热、开拓土地，几乎掌控了一切，甚至还认识到自身的不足，将一部分有能力的人变成供自己驱使的路希，实际上，住在上界“茧”中的人似乎就是被机器所“饲养”的动物，法鲁西提供了一切，居民的思想被代表法鲁西的圣府宣传所控制；而下界的法鲁西则按照自己的目的将人类当做用完即弃的道具。作为同等级别的上界和下界的法鲁西，相互敌视并攻击。可以说，法鲁西的高科技超越了人类掌控的范畴。

在未来，如果科技发展到一切都是法鲁西管理，那是人类的悲剧。但是随着科技的发展，部分法鲁西的功能已经可以实现了，那就是全智能化的家居生活。就如同居住在“茧”中一样，智能家居涉及到照明控制系统、家居安防系统、电器控制系统、互联网远程监控、网络视频监控、室内无线遥控等多个方面。由中央电脑控制，或者由多个装载有 Windows NT 系统的服务器负责，随着手机智能系统的发展，全智能化的家居也有了长足的进步。收到回家指令，家中的空调就提前启动调整温度，提前放入米的电饭锅开始煮饭。主人一回到家，通过电子探头掌握主人位置，进去房间自动设置适合的亮度和温度。提前热好洗澡水，睡前设置适宜的音乐入睡，启动闹钟为第二天服务。随着科技的发展，如今这种系统的发展迅猛，并渐渐地出现在一些家庭当中。





■全智能化家居带来的生活便利将远远超出我们的想象。

这个系统要是真能造出来我绝对要搞一个！

然后你就可以停止压榨稀饭的劳动力来帮你改善生活这种令人发指的行为了么?

口胡，我从来没干过这种事情！

来，洛克，这是你要的凉茶，大热天跑凉茶铺一趟把我弄出一身汗来。

洛克给我跪下，你还要什么机械全自动啊，都搞起真人服务来了！

隐形迷彩

登场作品：《潜龙谍影4》、《幽灵行动 未来战士》、《质量效应》系列等等作品

作为《潜龙谍影 4》最重要的装备之一，“章鱼迷彩（OctoCamo）”大概是有史以来在游戏中描绘得最透彻的隐身技术。而它的诞生却有些儿戏——这是 Otacon 根据 Sunny 在网上找到的资料而设计的装备。《MGS4》本身的主题是“无处可藏”，在这样的环境中，体能本已老化的斯内克自然更加依赖章鱼迷彩。

章鱼迷彩的隐形原理类似于变色龙，接触周围的任何物体，就会变成与之相同的图案和贴图。也可以将预设的图案与贴图保存在存储器中，以备不时之需。它还使用了热感技术，能调校温度，使之更接近于周围物体。这样即使敌人开启了热能探测装置，斯内克也能蒙混过关。此外，章鱼迷彩本身还具备体能强化的功能，为身体老化的斯内克提供助力。这是模仿了章鱼的特性，也是其名称的由来。

在章鱼迷彩之前，猎狐犬部队早在 1990 年代末就已经研发了“变色龙服”。其现实科学依据无非是仿生学原理。其实在大自然中，不仅是变色龙，还有许多鱼类有更强的变色能力，这是因为它们能利用细胞中的微型马达蛋白改变皮肤中色素晶体的排列，人类早已利用相同的方法研究出一种仿生材料，模拟动物的变色功能。美国军方也在不断进行变色龙服装的研究。不过说白了这种技术终究只是能够适应不同环境的迷彩服，让远处的敌人不那么容易发现，与真正的隐身服有着本质性的区别。

从《幽灵行动 未来战士》中的隐身技术看来，美国军方对于这种能够大幅强化特种兵渗透战斗区域能力的技术寄予了厚望，不过实际应用当中还是会遇到不少问题，例如在沙尘地带这种光学迷彩产生的隐形效果很容易会被落在士兵身上的沙所破坏，加上本作较为贴近现实，光学迷彩的作用并不如其他科幻作品般夸张，使得这项能力变成了作品当中几乎最不出彩的未来科技，后期更是连敌人都拥有这项能力，沦为大路货。

那么这项技术的完全形态是怎么样的？《质量效应》可以在一定程度上提供答案。

比起前两部作品，“《质量效应》系列”的时代背景要更为科幻，里面出现的隐形迷彩也进化成了名为“战术斗篷”（Tactical Cloak）的科技能力，虽然名为斗篷，但实际上这个科技并非是





▲目前现实中的变色龙迷彩服还达不到这样的伪装程度，不过理论上来说还是有可能实现的。

基于战斗服或外挂的斗篷，而是依靠特殊的装置制造出一个完全贴着使用者的身体构筑的光学力场，从而达成隐形的目的。这个技术不但科技含量更高，而且在很大程度上解决了之前的光学迷彩会碰到的困境，黏着物不会黏着在力场上，而是会残留在盔甲上然后被力场一并覆盖。当然，这个技术的局限之处是力场同样包裹了武器，而一旦使用者开火，力场的完整性受到破坏，隐形也就失效了。

就使用体验来说，其实《质量效应》中的战术斗篷更多时候是用于作为增加狙击枪威力的增益能力而用，所以用起来其实一点都不战术，相比起来，倒是PC平台上的《星际争霸》里的幽灵特工最能够证明这种隐身技术的价值所在，跑到敌人阵中指引核弹轰炸关键目标的价值要远远大于当个一枪一杀的神射手。

上文说的三部作品中其实算是展现出了隐形迷彩的三个发展阶段，不过来来去去都脱离不了军事化用途的方向，所以哪怕真有一天研究出来，估计我们这些一般人是见不上了。

也不见得啊，用这种技术去偷窥别人洗澡不是挺有用的嘛?

色狼！吃我一招天诛猫猫拳！

援护攻击——断子绝孙脚！

纳米技术

登场作品：《潜龙谍影》系列、《孤岛危机》系列

“《潜龙谍影》系列”中涉及的未来科技有很多，而在这里不谈远的，就谈谈在现今在科学前沿领域上已有所应用的纳米机器科技，作为贯穿整个游戏系列的科技，纳米机器的功能异常强大，只要在体内注射入大小仅为百万分之一毫米的微型机器，就能为人体提供超乎常人的能力。这种纳米机器共分为三代，每一代纳米机器更新都会在此前的基础上获得功能的增强。初代纳米机器并没有广泛投入使用，带有这一代机器的主要是影子摩西岛事件的关键人员，这一代的机器主要功能是提供和管理肾上腺素，营养成分，糖，促智药，和苯丙胺（中枢兴奋药）等，减少因环境与疾病带来的负面影响；第二代纳米机器大幅强化了网络终端的同步功能，而且自愈功能开始出现，在持有者受伤时，纳米机器会迅速组织大量的血小板以凝结伤口，而针对这个功能强化后的纳米机器，更可能有起死回生的效果（参考怎么死都死不了的梵普）；到了第三代，纳米机器开始被广泛使用，军事人员、PMC雇佣兵以及警察机构都拥有第三代的纳米机器人，过去针对个体注射使用的纳米机器在这一代中被整合在一个名为“SOP”的系统分组管理，同一分队内的人员甚至可以通过基因网络共享感官信息，为战斗带来极大的便利。

但游戏中的纳米机器并非十全十美，比如可以用作基因病毒的载体，实现对指定目标的暗杀，而强大的自愈功能也必须在纳米机器持续生效的过程中实现，一旦纳米机器被干扰或破坏，之前所受的一切伤害将会在瞬间叠加在载体身上，这种效果足以杀死载体，另外这些纳米机器常被野心家用作实现阴谋的武器，可谓是一把十足的双刃剑。

相比起来，《孤岛危机》系列中的纳米技术要更进一步，纳米机器不再单单是作用于人体，而是干脆能够形成一套战斗服覆盖在体外。因为主角基本上是一作换一个，而且基本上没有露脸的机会，所以某种意义上来说，纳米服才是“《孤岛危机》系列”的标志，就正如《光环》系列中大家记住的不是士官长的容貌，而是他身穿的雷神锤动力盔甲。这种纳米服的原型来自于美国的“未来战士 2020”计划，其基本原理基于纳米科技，能够实现许多非常科幻的功能，例如修复装备了纳米服的战士所受到的伤害，形成额外的装甲抵御伤害又或让纳米服战士笼罩在隐形迷彩中。仅仅从功能听来，纳米服似乎可以让装备它的战士成为无敌的存在，不过这一切都是建立在消耗纳米服的能量上的，虽然能量可以随着时间恢复，但在启动能力时能量恢复会停止，所以以纳米服战士仍然需要策略性地使用自己的纳米服功能。更残酷的是，为了保证这种技术不被敌人得到，每一个纳米服战士在失去战斗力或者阵亡后都要被当场焚毁。



▲纳米技术赋予了梵普极其强大的再生能力，让他一次次被雷电杀死后又重新活过来。

纳米服作为一种高科技装备也并非毫无缺点，例如虽然纳米技术会修复战士受到的伤害，但是这个功能在战士受到重伤时会直接用纳米机器来取代战士身体的细胞，从而导致的后果是这位战士再也无法脱下纳米服，除非他愿意在脱下纳米服的瞬间便立刻死去。



■纳米服在外观上就给人非常强烈的科幻感，在游戏中的实际表现也非常强大。

一开始觉得这纳米服各种先进各种帅，结果后来才发现这根本就不是什么衣服，简直就是一个高科技寄生物，我不知道别人怎么想，反正我是一点也不想穿到身上去。而且虽然科技日新月异，但要在 2020 年看到这么夸张的战斗服恐怕是不太可能了。

稀饭老师，我有个问题。

啥问题?

这些纳米服包得那么严密，里面的人如果人有三急……

我相信纳米服自身是拥有清洁人体分泌物和排泄物的功能的，说不定还可以用来产生能量呢，所以纳米服战士说不定吃得越多拉得越多战斗力越强这种话我怎么会乱讲呢。

呕……恶心死啦！

拐弯步枪

登场作品：《抵抗3》

《抵抗3》的故事虽然发生在50年代末，可是游戏中的很多武器都是远远超越当今武器的高科技产品，其中就有一支名为“Bullseye”的步枪。此枪是外星军团一般士兵的标准配备，用行话说就是“制式装备”了，流程中大量出现的它综合表现平平，不过与系列中其它武器



■拐弯枪还自带摄像头，使用者根本无需探头就可以对着转角外的敌人进行扫射，非常方便安全。



■虽然有着拐弯子弹这种特殊射击方式，Bullseye仍然无法成为后期的主力武器。

一样，Bullseye也有两种射击方法，第一种是普通的连发射击，而第二种是特别的“追踪弹射击”。首先，玩家要将一枚定位器射向目标，命中后的一段时间射出的所有子弹都会自动飞向目标，实现“拐弯射击”。这一功能只要灵活运用，就能在敌人的火力压制中，既淡定又安全的消灭对手，很有实用性。

在游戏中出了风头的拐弯子弹，在现实中的前景又是如何呢？其实，“拐弯射击”的确是实用的战术，而且现在已经发明出适合这一战术的特别武器——拐弯枪！看到这里，聪明的读者们肯定会发现，现实中拐弯的是枪而不是子弹，原因很简单，要令一颗速度约等于音速的子弹拐弯实在太难了，退一万步来说，即使可以制造出能拐弯的子弹，成本肯定会比普通子弹高很多倍，而高成本则意味着不能大量装备和广泛使用，所以，会拐弯的子弹虽实用，但不实际，要想体验拐弯射击这种“开挂”的感觉，还是玩玩游戏吧！反正游戏中子弹不用钱，是吧？

这枪让我想起了《COD现代战争3》里面侦测心跳的步枪，看来虽然副标题是《现代战争》，普莱斯一行人用的已经是高新科技了啊。

于是为了不被比下去，今年T组开发《COD黑暗行动Ⅱ》立刻就换成了未来背景么……

按这个趋势推理，明年的新作应该就叫《COD宇宙战争》了？

我觉得这是恶性循环，Infinity Ward应该反过来，把时间线往回调，下一作就叫《COD石器时代》吧！

你确定原始人知道什么叫使命么……

第二章 奇异幻想类

既然未来科技中有幻想的部分，对于许多游戏作品来说，科技原理其实并不是那么重要，要的是作品本身所展现出的整体科幻感甚至是幻想感，于是许多看似有着科幻影子的游戏，实际上只是幻想类作品，里面的许多科学技术完全基于架空的技术原理或能源，而且在现实当中根本就找不到任何替代品。但话说回来，我们目前甚至连科学的极限在哪里都并不清楚，最前沿的量子力学中的许多理论听起来跟魔法无异，所以尽管这些科技我们可能在有生之年根本就见不到，但却并不能否定在遥远的未来这种技术是否会得到实现。这也正是幻想的迷人之处，不是吗？

传送枪

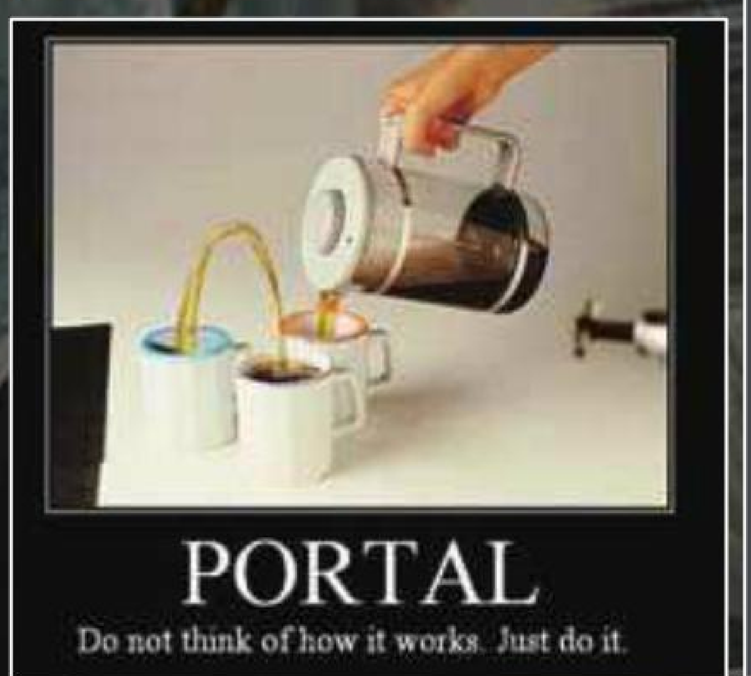
登场作品：《入口》系列

《入口》应该是本世代最为另类的FPS游戏，与其他打枪游戏相比，虽然也是用枪，但游戏中几乎没有任何战斗，都是靠手中的那把传送枪来解谜。传送枪的用法很简单，向任何有机物表面发射传送门A，在旁边发射传送门B，穿过B门之后便可瞬间从A门跃出，从而形成两点之间的空间穿越。这种瞬移空间转换与《多啦A梦》中出现的任意门原理类似，不过传送枪需要事先在欲到达处开一枪才能形成穿越。传送枪由游戏中的光圈科技公司发明，有点恶搞的是，这家公司本来是生产浴巾的，初期的传送门竟然只是为了帮助玩家自由进出淋浴室而创造。

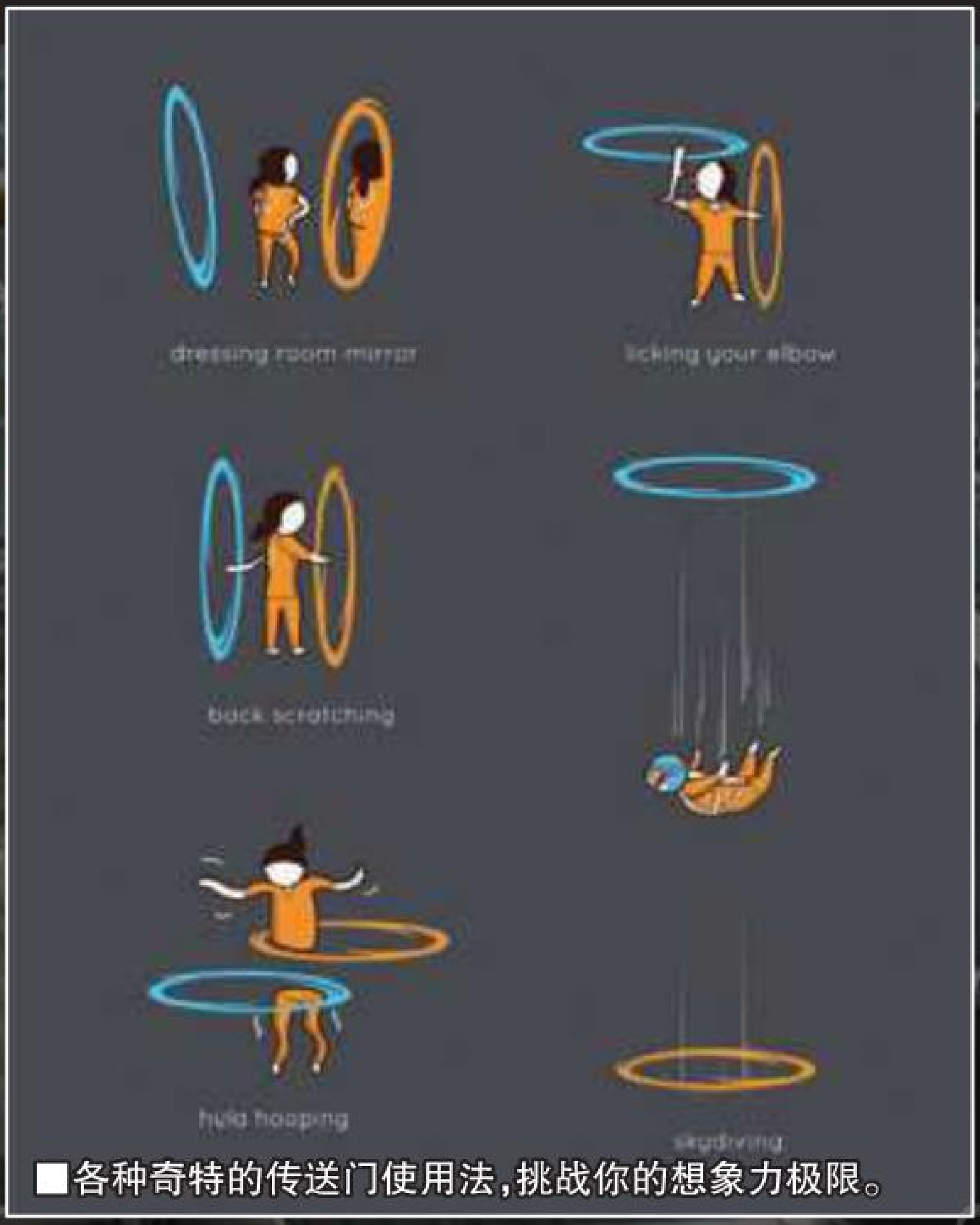
游戏中通过这种空间跳跃制造了无数种令人惊叹称赞的谜题，利用看似简单的原理，派生出多种可能，比如在相邻的平台上下各开一个传送门，制造出无限循环的世界，最夸张的则是2代最后直接传送到了月球上，可见传送枪的射程几乎是无限的，射速也不会因为距离而产生变化。关于传送门的原理众说纷纭，不少人认为在穿越门的一瞬间是会将角色变为分子状态来实现瞬间转移，不过从角色进入传送门A，另一边从传送门B露出的情况来看，这更像是一种空间消除抹去的手法，将两个空间的距离消去，从而达到瞬移的目的。不管怎么说，如果真的传送枪真的能在现代发明出来，那绝对是会让社会发生翻天覆地的变化。



►传送门的奇特原理可以创造出许多有趣的景象。



►传送门的原理到底是什么？认真你就输了！



■各种奇特的传送门使用法，挑战你的想象力极限。

如果真的发明出来，那世界将不存在距离，所有交通业的人都可以去干别的了。

是啊，如此便捷化的世界真是世界的一大进步啊。

好想要一个，这样每天上班就可以多睡一会儿了！

瞧你那点出息！

回忆先祖经历系统

登场作品：《刺客信条》系列

简介：Animus 是由圣殿骑士投资创建的 Abstergo 公司研究出来的一项重要发明，该设备在系列的地位可谓至关重要，理由很简单，如果没有了这个重要的研究设备，刺客后裔就没办法探寻其祖先们的记忆，像伊甸之果这样的圣物就无法定位，阻止即将发生的“大灾难”的方法也就无从知晓。

Animus 的运作原理为读取实验对象的遗传记忆，在其脑海中构建出虚拟的世界，并将模拟的画面投影出来供研究人员观察。准确来讲，原始的 Animus 技术是由第一文明总结出来的，随后的岁月里被圣殿骑士重新发现，并制作出了第一版本的 Animus，也就是 Animus 1.0。起初 Abstergo 主要用 Animus 来寻找有利于圣殿骑士“重建世界秩序”大计划的线索，因此他们绑架刺客后裔，带到研究室进行实验，系列的重要主角 Desmond Miles 就是其中之一。由于收集了大量数据，Animus 的功能也变得更为强大，于是 Abstergo 开始用 Animus 进行新兵训练，让新的圣殿骑士学会刺客们的刺杀技巧，进一步提高战斗力。另一方面，以卧底身分在 Abstergo 参与研究的 Lucy 窃取了 Animus 的资料与数据，这使得 Rebecca 成功地制作出了 Animus 2.0。刺客和圣殿骑士两大阵营都拥有 Animus，只不过使用目的和使用规模有着天壤之别。



■第一代 Animus，有不少刺客后裔曾被迫在这里重新体验祖先当年的生活记忆。



■比起初代，Animus 2.0 明显更为轻量化，而且因为是刺客组织的作品，配色上也带有了刺客们惯用的红白色调。

Animus 的版本更新还真是快，每年都有大幅进化，说不定哪天“圣殿骑士推广便携版”的 Animus 就出了，人人都可以弄一台回家玩，以前不是经常流行什么“测你上辈子是谁”，“测你祖先是谁”的测试软件吗？到那时候这种简陋的推断软件就不需要了，直接回家接上电源，回祖先的世界里玩去。

听起来很有意思，不过想想不合理啊，这样下去岂不是人人都有改变历史的能力了?!

不不不，Animus 的原理只能重温，重新经历，想要改变那是不可能滴！

就算可以改变也并不是人人都能做到的吧，万一一只是个默默无闻的屌丝，一切都只是空想了。

屌丝怎么啦，没看过蜘蛛侠吗？一样可以拯救世界！

蜘蛛侠那到底是救世界还是救妹子，你可搞清楚了！（顿悟）好吧……懂了！

多亏了稀饭的分析，原来华尔兹想用 Animus 来追妹子……

你们这是在吃果果地黑！

人体强化

登场作品：《MGS》系列、《杀出重围 人类革命》

人体的研究一直被全球科学家重视，了解人体构造不仅能使人类脱离疾病的困扰，还能创造出一支真正的“无敌军队”。不过像 ACG 领域里那种改造人体构造，出现如同 ZETMAN 那样的改造人明显不现实，因此人类对人体的研究还着重于机械工程。这些机械器材除了拥有让一般人的身体机能获得飞跃性提升外，还能帮助一些残疾人恢复健康。其实人类对机械骨骼方面的研究从 1960 年就已经开始，美国名校麻省理工学院的教授也从 1978 年开始就从事外骨骼机器人项目的研究，只可惜由于技术和经济方面的限制至今还未研制成功。虽然军事用的机械骨骼目前还没有什么太大作为，但一些帮助残疾人恢复的研究已经小有所成，例如日本成功研制出世界上第一种商业外骨骼机器人“HAL”，它由一双机械化的假腿组成，能帮助残疾人以每小时 4 公里的速度行走。并能毫不费力地完成爬楼梯、慢速奔跑等动作。

在游戏领域最著名的人体强化非《潜龙谍影》系列”莫属了，游戏中人体改造是“爱国者”组织为了使士兵战斗力获得几何程度提升而将人体多处组织以人工合成物（比如金属等）进行替换，通过电动促动机以及人工肌肉，利用压缩空气机的压缩空气为动力的技术。例如雷电便是接受了强化骨骼与肌肉的改造战士，值得一提的是，4 代中“美女与野兽”战队中的几位美女战士也是进行了改造，只不过更多的是依靠外骨骼的模式，而身体并没有植入什么外来部件。

相比起来，《杀出重围 人类革命》中这种强化技术更要更为彻底，因为人造肢体的普及化和低廉化，基本上任何人都可以选择到义肢诊所当中把自己的肢体甚至是器官更换为高科技替代品，而且这些肢体还可以因应改造情况而附加各种神奇的功能。游戏主角亚当·詹森因为受到增强者雇佣兵的袭击而身受重伤，为了让他活下去，他的雇主自作主张地把他改造成了增强者战士。他的躯体绝大部分器官都被机械所替代，随着他逐渐习惯这副身体，机械肢体的能力也得到了进一步的扩展。在游戏后期，亚当拥有光学迷彩、超级力量、无声奔跑、透视穿墙等等神奇的能力，甚至还可以使用身体内置的“台风”系统来在身周引发一次 360 度的全方位爆炸攻击，战斗力已经完全超越了正常人类的水平。

不过这副神奇的躯体也有它自身的弱点，在没有经过强化之前，EMP 手雷能够对他的身体造成伤害。而后期亚当甚至还中了奸计，被敌人在他体内植入了干扰软件，封锁了他的所有特殊能力，几乎让他死在了战斗中。所以尽管利用机械来进行人体强化是一个可行的技术，但离真正能够实现并安全使用的时代还有非常遥远的距离。

▼借助着外骨骼的帮助，美女与野兽战队的四位成员拥有了惊人的战斗力。



从简介来看，利用这个科技貌似不会带来什么负面影响啊？

伽蓝你不装一个？能让你摔跤更有劲！

就是就是！装一个这个，吃饭香了，眼不花了，走路都有劲了！

我怎么又中枪了？

身上带着这么个高科技玩意，生命保障神马的都是浮云，这种事我会乱说吗！

灵魂互联网

登场作品：《流星洛克人》系列

互联网始于 1969 年，是一种由广域网、局域网和计算机按照规定的通讯协议所组成的国际计算机网络，由于那时候还没有家庭和办公计算机，任何一个使用互联网的人都不得不学习非常复杂的系统，种种不方便的因素也导致了当时的互联网无法受到科学家的广泛重视。直到 1978 年 UUCP(UNIX 和 UNIX 拷贝协议）和 TCP/IP 协议的出现才使这种现象得到好转，进入 21 世纪后，互联网也从军用设施变成人们日常生活中必不可少的重要工具。

而高科技的互联网在 ACG 中也出现过不少次，《流星洛克人》中的网络科技算是近年来游戏中最著名的互联网科技了，这种能让使用者利用“替身”的形式亲自进入网络世界的设定和近期大红大紫的动画《加速世界》如出一辙，可以说是现实中移动网络的进化形态。用户可以使用一种叫做“PET”的移动终端通过世界各地的热点连接互联网（可以把“PET”当做现实中的手机，而用于登陆的热点就是现实中的 Wi-Fi 热点），登陆后用户可以按照自身的意识自由地控制一种名为“Navi”的机器人替身，除了在网络上和其他人进行交流外，还可以通过互联网从世界的一端将自己传送到另一端。



这种网络实在太方便了！通过互联网就能去远方旅游了有木有！

洛克老师，提问！

什么？

如果 Navi 在互联网里出故障的话，现实的人会有什么后果啊？

根据游戏的表现，人就直接废了吧……

卧槽，这个玩意太危险了，我还是老老实实走路吧。

交通工具都有危险性的好不好！

我说……你们的讨论范围已经偏离这科技最主要的作用了。

事象兵器

登场作品：《苍翼默示录》系列

说到事象兵器，就必须先解释一下与其紧密相关的“术式”以及“魔道书”。术式是通过将魔法与科学进行融合，所得出的一种人类可操纵的特殊力量，使用时需要念出“魔道书”上的代号，并会消耗大气中的魔素（魔素可以理解为构成现实世界中组成元素的最小单元——原子）。不过并不是人人都拥有控制术式的能力，每个人对术式的“适应性”都不同，适应性高的只需要消耗极少量的魔素，就可以轻松地操控术式，适应性低的则会大量消耗魔素，更差的情况是完全无法使用术式。

使用术式的媒介是“魔道书”，魔道书的外形并不是书本，而是以武器等各种各样的形态出现。而事象兵器则是由六英雄之一的魔女——奈因所开发的“武装型魔道书”，因此严格来说事象兵器已经凌驾了科技，更像是一种“魔法”般的存在。事象兵器一共有十种，要使用它们不仅需要有非常高的术式适应性（凝聚魔素的能力），还需要有坚强的意志。内心脆弱的人使用事象兵器的话，心智会反被它们侵蚀甚至破坏，这也是大家在游戏中会看到个别角色经常情绪失控、暴走甚至丧失部分记忆的原因之一。

最后补充说明一下，虽然事象兵器只有十件，不过其他模仿事象兵器的武器以及与事象兵器拥有相当能力的武器也是存在的。比如“模拟事象兵器”就像是事象兵器的复制品，将精炼事象兵器所需要的魔素以“核能”来补足。



怎么样，这样的未来科技够帅吧?

……

……

……

……

怎么你们都不说话了?

这个从基本元素到最终产物都完全是架空虚构东西要让人怎么吐槽啊!

这时候，你只要微笑就可以了……

纹章术

登场作品：《星之海洋》系列

从设定上来说,“纹章术”早在纪元前37亿年就在行星Nede上被发现,被介绍到地球则是西历(公元)2074年以后的事情。宇宙历366年(《星之海洋2》),纹章术和科学技術融合正式发展为紋章科学。宇宙历772年(《星之海洋3直到时间的尽头》)变更为紋章遗传学、用于调配DNA特性与优劣。

那么纹章术到底又是什么呢?以特定几何图案——纹章作为媒介,将精神力转为纹章力这一能量,最终以不同的形式加以释放的术技就叫做纹章术。不同于天马行天的魔法,纹章术需要高度复杂且强力的纹章,除了可以在平面内书写而成的简单纹章,更多的高级术技需要立体且繁琐的纹章才能发动。



在《星之海洋》的世界里,能够使用纹章术的人就被称作纹章术士。

从科学的角度来说,我们可以将纹章看做是构成游戏中永恒世界的程序语言,而纹章术所引发的现象就如同通过这种语言来编写出的程序一样,一切都遵循宇宙的因果关系。

当然,和其他任何一项未来科技一样,纹章力一旦被极端地使用,造成的后果同样会有违自然法则。将纹章力结晶化创造的Quadratic Shpere、以及遗迹中发现的Stone Energy超纯度提炼并加工制成的Quadtatic Key这两者通过科学的方法组合在一起,就可以带来足以生成反物质的巨大能量,这样的能量甚至可以改变星球的运行轨道,同时也可以因此而毁灭一个星球。把纹章术用于DNA遗传因子的改造也是同样的道理。



其实最近一直在研究纹章这种东西,我要用念力来改变未来!

可以用念力来削苹果吗?

你们这些渺小的人类!哈哈哈……

⑨老师已经完全入戏了……

生物兵器

登场作品：《生化危机》系列

这里所指的生物兵器,指的不是细菌武器的,而是指以病毒等手段,通过改造生物体而创造出的有作战能力的生物个体。以《生化危机》系列”为代表的游戏里出现了大批的生物兵器。最出名也最普遍最廉价的,当属由T病毒感染而来的丧尸,虽然丧尸看起来十分廉价十分普遍,但不能否认,它们的确是高科技的产物,是安布雷拉公司投入了巨大的财力物力以及长达数年的研究时间之后得到的宝贵产物。丧尸以数量众多,感染性强,破坏力大,且不可控制为特点,对敌人造成强大的心理威慑,然后以人海战术消灭敌人。同时它们又通过消灭敌人来创造同伴,是一种非常强大的生物兵器。除去丧尸,技术含量更高的,威力也更强的兵器有类似舔食者,暴君等等。这些生物兵器在游戏中体现出了他们强大的威力。

基本上,在我们的有生之年,以及我们的子子孙孙是不会看到这样一种反人类反社会反人道主义的兵器出现的。不但如此,在现实生活中,这样的兵器又能有多大的发挥余地呢。且不说不可控制这一点就令军方唾弃,丧尸呆头呆脑的这一特点就能令生物兵器被打入冷宫。因为如果这种武器在使用之后甚至会对使用者本身造成威胁,那它也就基本不存在使用价值了。





■说起最不令人期待的科技,生化病毒绝对稳排第一。

老实说数了一堆硬邦邦的金属科技产品,我愣是没想到其实生化病毒也算是种未来科技……对此,作为系列真饭的铃姑娘是怎么看的呢?

其实,很简单,有生化病毒的未来,最好不要来,而如果未来真的有生化病毒,那人类就没有未来了……

于是在丧尸末日中,只有很萌的小威斯克和很甜的皮尔斯进行着相依相偎的末日逃亡!

好浪漫哦!

还浪漫!明显很不对劲啊!你们身处的时间线肯定出了什么差错吧!

结语

看完如此多的游戏中高科技,各位读者们是否也会对未来充满了期待,又或是惊惧于某些技术出现对于我们生活会带来的颠覆。对此,我们惟一想要提醒各位的是,无论科技如何发展,它都应该是为了让我们过上更好更优质的生活,只有不偏离这个方向,那科技的发展总是会令人越来越期待的。所以我们不但要对科技的发展充满信心,也要不断地警醒自己,要变成有资格去利用这种科技的人。

新学期迷你特企

入学七件宝



文 众编 编 八重樱 美编 anubis

金秋九月，又是学生开学时。经过长达2个月的休息与调整，大家是否已经做足了充分的准备迎接新学年呢？想必也有不少读者是刚刚步入大学校园吧？在新环境中所要面临的挑战同样不少，为此，作为过来人的小编们决定针对这些挑战点一一给予各位建议，希望能为大家的新学年生活提供一些必要的帮助。如果你能顺利攻克下这七门功课，就能集齐七颗龙珠，召唤出神龙来实现你一个愿望……（误太大！）

Lesson 1 魔鬼十天训 军训注意事项

出于“增强学生体质”的目的，时下大部分学校开学都会组织军训活动，但是对于咱们刚度过了轻松愉快暑假的大部分年轻玩家来说，军训就是一种残酷的折磨吧。不过对学生来说，这也是无可避免的事情，所以配合开学专题，这里就为大家介绍一些军训注意事项吧。



9月份虽然已经开始迈入秋凉了，但像编辑部所在的南方城市那样还是难免酷热依旧。所以无论军训也好，室外活动也好，首要注意的问题无疑是预防中暑。因此笔者特意咨询了杂志健康专栏的顾问医生，他为我们提出了以下建议：

1、首先是尽量避免在烈日当空的时段（早上10点至下午4点）在空旷的地方进行高强度的体力劳动或者运动。不过军训的时候只能看天气以及那位教官的心情了，宇宙人回想起高一时候的4天军训，第一天是雨淋，第二天是暴晒，第三天早上被雨淋了下午再晒干。所以军训前要做好防晒准备，擦一些防晒霜，风油精之类的药物也要准备些。如果不要求穿迷彩服或校服的话，应该选择浅色衣服，棉、麻、丝类布料透气比较好，化纤类的散热较差。

2、及时补充水分，别等口干了再喝，根据气温高低及运动强度，成人一天得喝1.5L至2L水，在出汗较多的时候可以在饮用的水里加适量的盐，以补充流失的电解质。

3、量力而行，自己感觉不舒服的时候就应该马上说出来并到阴凉处休息，切忌逞强。

另外一些户外活动难免会造成外伤，这里也提一下一些应急措施吧：

1.扭伤：户外活动容易引起一些四肢关节扭伤，其中以手掌指、腕、肘、肩、踝、膝等关节为多数，受伤后见患处有明显的肿胀，局部疼痛、压痛明显，关节活动受限。这时应该停止运动，局部降温，冷水冲洗（没伤口的情况下）或者冰敷都可以，然后抬高患肢，最好是患处高于心脏，有助于体液回流，减轻肿胀；患肢禁止负重。扭伤的处理还有一个大前提，伤后24小时以内禁止在患处涂擦药酒或者服用活血化瘀的药物，扭伤后会形成内出血，如果在急性期擦药酒或者服用活血的药物，就会加重内出血，使局部肿胀和疼痛。

2.外伤：对于一些较浅的伤口，可以先用双氧水清洗伤口，再用矿泉水冲掉泡沫，最后用干棉签擦干，涂上碘伏，等伤口表面干了就可以了，无须包扎，一般学校的医务室都能完成。如果伤口较深，出血过多，建议用干净布包好然后去医务室，或者到医院处理。

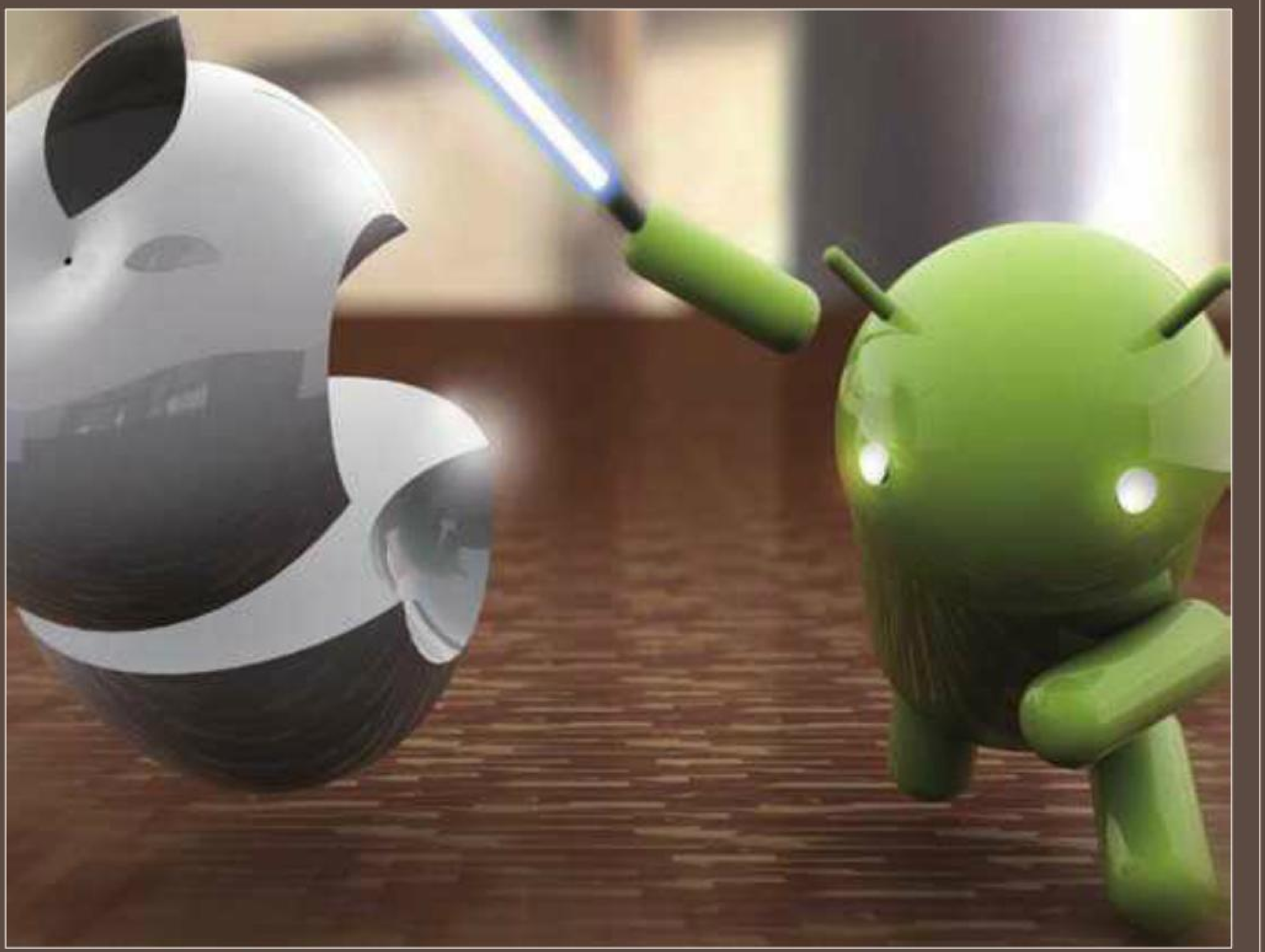
虽然我大学那会儿也曾经军训过，但我至今都不明白为期1～2周的军训能提升多少学生的素质？

军训不就是给教官们一个“折腾”学生的机会吗？我军训时天降暴雨，所有学生都只能站在操场上淋雨呢。

岂可修，真羡慕女学员的教官啊……

……

Lesson 2 机友一箩筐 如何在新学校中迅速结识同好



▲找呀找呀找机友，找到一位好机友……

开学，升学的同学将要来到新的学校报到学习，而对于游戏玩家来说，意味着要与长此以往的老机友分别，踏上结识新机友的征程。但是作为一名新生，身处陌生的环境，面对陌生的人群想要找到志同道合的好友还真是不容易的事，有些学生玩家默默无闻自己一个人孤独求败，最终到毕业也难觅知音，要知道朋友从来就不是凭空变出来的，机友也与妹子一样是找回来的，那么作为玩家的我们该如何寻找同好呢？

其实真正喜欢游戏的人大多都渴望别人知道自己有这个兴趣，本来这就是一种极其正常的娱乐活动，而且无论你是初中、高中还是大学，在刚开学无论男男女女大多都含羞答答不愿轻易与异性接触，而男生们的话题无非是打球打游戏，大家大可以主动聊起游戏话题，即便身边的人一点都不感兴趣，自讨没趣也要将步子迈出，否则你永远都不知道身边的那个他他和她其实是个游戏爱好者。

如果上面的方法比较老土，在新时代为什么我们不来点高科技的？中学就不说了，相信不少大学刚开学都是禁止携带电脑回校的，好吧，电脑不让带，掌机学校总管不了吧？有3DS的同学首先在机器中写好一个能清楚说明自己兴趣爱好的自我简介，然后在参观校园闲逛也好，上课也好，不妨把机器带上并开启擦肩功能，一圈回来说不定你就能找到志趣相投的伙伴，而且依我看来，现在玩3DS的妹子绝对不在少数，要是碰到了就赶紧交换日记拿下吧少年！PSV用户也不要气馁，虽然没有擦肩功能，但PSV的雷达功能够让玩家足不出户就将周边的所有用户一览无遗，但前提是你的PSV能够连接网络……也许有的同学觉得新生很难获得网络条件，但其实现在很多手机都可以作为热点使用，接入网络在雷达上扫描你的好友吧！

一句到尾，结识朋友到最后靠的还是主动，但是并不要认为朋友只局限于认识志同道合的人，朋友永远都不会嫌多，只有认识朋友，你才会拥有更多的朋友，如此良性循环，最终面包会有的，机友会有的，爱情也会有的。

现在的学生想结识机友的方式太高科技了，我刚考上大学时学校连个游戏社都没有呢。

你还忽略了一项结识机友的途径，那就是微信的“摇一摇”。

用这个认识的就真是基友了吧？！

Lesson 3 爱机身边藏 在学校中如何收纳主机



首先不鼓励大家为了游戏而影响了学业，尤其是在上课的途中，如果非要在老师的眼皮底下玩游戏的话，先不说这种行为相当地不尊重辛苦为我们传授知识的老师，光是冒着被发现的风险提心吊胆地“作业”就必然会影响了游戏的正常体验。此外上课时玩掌机被老师抓现行的几率非常高（除非你玩的是体积相对较小基本已经没有在游戏市场上流通的GBM），也许你会说可以通过“堆书山”来在一定程度上阻隔老师的视线以降低发案率，但同学们不妨自己站在讲台上往下面看看，你就会发现尽管有书山坐镇，其他同学的一举一动可以说是一目了然的，所以不要因为偶然一次没有被老师发现就沾沾自喜，用老师的话说就是：放你一马。作为一名经常在上课时开小差的过来人，本人在前段时间的教师节中曾经和以往关系比较好的老师探讨过这个问题，老师的原话是：“相信我，无论你有什么花招，堆书山、挖书洞、甚至将东西藏到衣服中，我只要往讲台上一站，你就算连放个屁我都看得一清二楚（这位女老师比较豪迈），书山书洞不攻自破，藏到衣服里我让你跳两下就把它抖出来了，不揭穿你一来是因为不想影响自己的讲课状态，二来是给你一次机会。”已经毕业或者出来工作的朋友可以在探访曾经教过自己的老师时顺便问一下。

回到正题，假如你非要在紧张的校园生活中携带主机以排解学习上的压力，那么请看看以下的建议吧。将体积较大的主机如PS3、X360带去宿舍的话，如果宿舍里有可以上锁的地方来收纳它们那自然是最好的，如果没有而且老师又喜欢突击检查的话，那么就要辛苦同学们每天将主机塞进书包里带着它们一起去上课了，注意在存放书包时最好放在不容易受到碰撞的位置，否则被路过打闹的同学一个不小心碰了一下摔坏了，你让他赔，他直接跟老师告发你。另外也不要张扬将主机带来学校的事，正所谓多一事不如少一事，不幸被周围的坏心眼同学知道后，他们要么要挟你将主机借给他们或者帮他们做别的事，要么直接向老师打小报告，后者的话可以趁同学去告状的时候将主机转移掉，如此一来就算老师来索要机器，也“死无对证”，如果是前者，那就自求多福吧。

总之尽量做到“机不露眼”，虽然掌机有体型上的优势，但也最好不要下课后在教室里玩，因为在教室里玩游戏机本来就是一件很显眼、嘲讽的事情，同学们挤在一起围观的时候，如果老师恰巧经过，那么瞬间就暴露了。考虑到课间休息的时间比较短，因此建议同学们去就近的洗手间躲在格间里玩，最好配备耳机以防漏音引来好事的同学。



■理想中的宿舍。



■现实中的宿舍。

看了这位老师豪放的发言，我才明白什么叫“逃不出如来佛的五指山”啊！

像我这种“不良少年”，老师到后期已经放弃继续管我了orz。

Lesson 4 课间游戏荐
拿得起放得下的休闲游戏



■上课开小差是绝对不行的哟！

对于在校的学生们来说，可选择一玩的游戏种类其实并不多。PS3、X360之流需要电视显示器等设备，在学校内很难构建起如此完美的打机环境，所以3DS、PSP和PSV这几款掌机才是大多数学生族的第一选择。那么什么样的掌机游戏才适合学生党们在课间休息时玩一玩呢？故事庞大的RPG？还是追求爽快战斗的ACT？醒醒吧少年，别逗了，你以为你下课后玩了这种游戏，等到上课铃声敲响时还能轻易放下手吗？历史上已经有无数惨痛的教训告诫我们，在欲望与理智的交锋中，往往前者的胜算更高，因为放不下手而上课时偷偷在课桌里继续玩，最终导致“机毁人亡”的概率几乎高达100%，即便偶尔会有一俩人能侥幸逃过老师的“火眼金睛”，等到月考时成绩也会让你好看的……如此一来，你真的还认为能在上课时克制住自己的双手不去伸向课桌深处吗？

所以最适合学生们在课间玩的游戏自然莫过于一些能让人拿得起放得下的休闲游戏啦，这类游戏并不仅限于《愤怒的小鸟》、《割绳子》此类小品级作品，只要是流程时间能控制在10分钟之内的都可以。例如像刚刚发售不久的PSV游戏《初音未来 女歌手计划f》，每首歌曲的时长大约都是3～4分钟左右，课间休息时足够弹上两曲了。既能够放松一下握笔酸痛的手指，又可以听听悦耳的音乐看可爱的初音在面前卖萌，何乐而不为呢？3DS玩家同样有合适的选择，那就是《新超级马里奥兄弟2》。每关最长不过3分钟，玩上2、3关绝对不成问题。如果你是一位老猎人，也可以抓紧这短暂的休息时间整理整理农场、或是做一些采矿挖草之类的小任务，虽然没有足够的时间去与大型怪物们一决雌雄，但一位合格的猎人是懂得如何利用每一分每一秒的哟～

> 这几款游戏虽然很适合短时间内玩一会儿，但我有点怀疑在同学的干扰下究竟能不能享受到游戏的乐趣呢？
>
> 还要谨防班长向老师告密？
>
> 现在真的还有那么无聊的班长和老师么orz。



Lesson 5 泡妹杀手锏
能够吸引萌妹子的萌游戏

开学期间绝对是各位饿狼同学物色萌妹的最佳时期，除非你真有光棍一辈子的打算，否则别和我说什么妹子不重要，我只想玩游戏这种酸葡萄话。新学期大多妹子都是分手的分手，异地的异地，此等心情不畅之时绝对是最佳行动时刻。无论自己班上还是其他系的，有合适的就大胆表白吧。害羞不敢与异性谈话怎么办？简单，拿你最擅长的游戏来虏获她们的芳心咯。众所周知，如果你拿《战神》、《战争机器》这样的游戏摆在普通妹子面前多半会遭到唾弃，而萌妹一般喜欢《小小大星球》这种清新可爱类的游戏，关于选什么游戏这类内容在杂志中追妹特企中提过无数次了，这里就重点教各位如何在开学第一时间抓住萌妹的芳心吧。

首先需要注意自己的外形，这也是阿宅们容易被打枪的重要原因。不少男同胞觉得男人外在不重要，这一点大错特错，尤其是在学校阶段，妹子对于第一印象是非常在意的，试想一个仿佛如钟馗般粗矿的男人问妹子想不想玩游戏，不把人家吓死才怪。适当的仪容仪表和服装搭配是你能接近妹子最好的武器，该减肥的一定要减肥，肌肉可以练但千万别练得太过了，现在早就不流行大块头了。总有一些小细节会引起女生的反感，比如常年不剪的指甲，万年不擦的球鞋，还有眼镜不是不能戴，最好是换成黑框的。女孩不要求你长得像金城武，但他们也不愿意接受路人甲，电车男的成功例子实在是极少数中的极少数，所以开学不想领好人卡，先从外在做起吧。

其次是如何和女生搭话，阿宅们其实可以和妹子谈的内容还是很多的，比如聊聊电影（爆米花为主，别聊太内涵的）、美剧（最好是《Gossip girl》这种），聊动漫也可以，但最好是《火影》、《海贼》这种民工点的，很小众的就免了，重点是永远不要活在自己的优越感世界里滔滔不绝，要与对方产生互动才是重点。有了话题，渐渐熟络了，再开始用游戏去捕获芳心。别上来就拿个掌机在那玩，幻想妹子会主动过来攀谈，你和她熟了以后再把游戏拿给她看，主动问她玩不玩就行了，这一行为其实是试探对方的最好依据，如果对方表示没兴趣，那还请继续努力，如果对方表示愿意玩，还让你教她的话，那基本可以判断为十拿九稳，接下来就早点牵手拿下吧。

> 特别声明，这段文字仅对大学生有效，高中以下的学生尚未达到学会此技能的等级……
>
> 华尔兹不愧是老手了，写的头头是道。
>
> 过奖过奖～

Lesson 6 资金掌控王
怎样才能将有限的零花钱用在刀刃上

如今次时代主机最令人头疼的便是没有破解，这对广大学生一族来说无疑是一个恶梦，毕竟学生群体大部分的“收入”都来自于长辈给的零用钱，相信不少玩家都会研究如何才能用手上的零花钱让自己享受到次时代的魅力？下面有请几名学生党和大家共同探讨零花钱的用法吧！

★积少成多

阳光成员 RAY：通常来说长辈在一周内都会给各位一定数额的零用钱供各位自行使用。大家应该都有一个感觉，钱这种东西，有的越多的时候花得就越狠。特别在刚刚得到零花钱的那几天，什么东西看起来都便宜，心想着这才占着自己零花钱的百分之几啊，所以放任自己的购买欲，不知不觉零花钱就用过半了。这种大手大脚的行为就是我们攒钱道路上最大的敌人。“勿以善小而不为，勿以恶小而为之。”这句话用在存钱上也是一样的，以个人的经验来看，就算零花钱与生活费绑定，一个月省下 50% 也是能做到的。

阳光成员 Night：撇开富二代官二代等等特殊群体不说，对于普通的学生党而言，最大的收入来源基本上只能依靠家长的给予，而在这之中一般又分为两个部分：伙食费和零用钱，也正是这两部分的收入，很好地诠释了名为“省吃俭用”的年代。

确实，节省平常的开支无疑是最简单粗暴的方法，不过笔者在这里坚决反对“省吃”这一部分，为了玩乐而减少营养的摄取是非常不明智也不值得提倡的做法。至于零花钱的部分，相信大多数长辈们每个月都会给予各位一定的零用钱，可能不会太多，但如果能够合理利用，积少成多的话，相信两个月入手一款游戏并不是太大的问题。

★生财之道

阳光成员 RAY：想赚钱最直接的方法当然就是打工。每个寒暑假，各类餐饮、商店都会招暑期工，工作内容不需要特别专业的技能，无非是端端盘子、扫扫地、前台收款之类的。上班时间安排也比较有弹性，可以跟雇主协商。最关键的是家长对此一般都比较赞成的哦！

★精打细算

阳光成员 Night：由于汇率的关系，港版游戏比起日版要便宜不少，这对于并不富裕的学生而言是一个不错的选择。另外平常可以多多关注游戏论坛或者微博的二手交易板块版块，大部分玩家比起奸商们可是良心许多，在这里完全可以用较低的价格淘到成色很不错的游戏。如果不是特别需要收藏的游戏，完全可以在通关之后转手卖掉，这样便能以很低的价格不断地玩到新游戏啦。而说到奸商，由于中国大陆并没有合法的游戏贩卖渠道，玩家购买游戏更多的是借助于淘宝的渠道，因此一些大作在刚发售时的疯狂涨价便无可避免，在笔者看来，毕竟学生的职责还是以学习为主，完全没有必要跟风而在第一时间买入涨价的游戏。玩家对于一款游戏的爱，其实并非体现在能够多早将其入手，而在于是否能够真正玩透它。

★拉帮结派

阳光成员 RAY：俗话说的好——“众人拾柴火焰高”。好基友的作用可不仅仅是在狩猎怪物的时候能够帮你装陷阱的。在通常情况下，除非是《MH》这样的联机向的游戏，一款游戏通关之后再接触的机会是很少的。那为什么不和朋友交换游戏玩呢？除此之外，合资买游戏也是一个不错的选择，一个人的零花钱少，但是志同道合的朋友凑钱起来买一两款游戏还是很轻松的。至于玩游戏的先后，以及游戏最后的归属，相信关系好的朋友只要经过协商都不是什么问题。如果在现实中没有什么朋友，不妨多去一些电玩论坛逛逛，参加一些“off 会”什么的，有朋友一起玩耍和交流，游戏一定更有意思。


▲在有限的资金面前，精打细算才是硬道理。

大家应该都有过大学打工赚钱买游戏的经验吧？我大二就曾在麦当劳站了一暑假。

我是去做家教，一周稳赚 200 块。

在学校附近的游戏店打零工，顺便可以蹭游戏玩……

打工？那是什么？

众人：打土豪、分财产！！

Lesson 7 游戏课程表

各位已经开学的读者们，想必又过上了每天被各种课程占满了白天上学时间的日子，有没有想过如果每一堂课都对应一款游戏，一整周都是游戏的狂欢？还在当学生时，小编们或多或少都可以这么幻想过，有几位还曾经用真实的课程表“改造”成了自己心目中的游戏课程表。本次特企的最后，众位小编决定再次重温一下学生时期的美好时光，集体为读者们献上一张全新的游戏课程表，包含今年内大量精彩大作和明年初即将发售的作品，也有不那么知名但游戏性满点的优秀小品，绝对能令你们满意。最后提一下，如果哪位读者有自己的游戏课程表打算和我们分享一下，请记得来信 ucg@ucg.cn 与我们分享哦。

时间\星期	周一	周二	周三	周四	周五	周六	周日
早操	《刺客信条Ⅲ》	《铁拳TT2》	《无间龙头》	《职业进化足球2013》	《跳舞吧4》	《FIFA 13》	难得周末，睡个好觉再说
上午	《行尸走肉》（英语）	《无尽传说2》（日语）	《第2次超级机器人大战原创世纪》（数学）	《生化奇兵 无限》（政治）	《未知海域3 德雷克的诡计》（地理）	《爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士》（化学）	周末继续睡大觉
上午	《愤怒的小鸟 三部曲》（物理）	《真・三国无双 6 帝国》（历史）	《闪电十一人合集 元堂守传说》（体育）	《女神异闻录 Persona4 黄金中文版》（语文）	《初音未来 女歌手计划f》（音乐）	《大神 绝景版》（美术）	周末继续……好吧，再睡就变猪了，起床吧
上午	《脑白金 魔鬼训练》（数学）	《量子谜题》（物理）	《重力异想世界》（语文）	《福尔摩斯的遗嘱》（英语）	《声与形》（音乐）	《极限脱出 ADV 善人死亡》（日语）	出门运动，保持身体健康
上午	《特特莉的工作室PLUS 艾兰德的炼金术士2》（化学）	《生化危机6》（生物）	《战国无双 编年史 2nd》（历史）	《涂鸦小子 无限》（美术）	《古墓丽影》（地理）	《冤罪杀机》（政治）	读读书，准备吃午饭吧
午休	中午还想玩游戏！睡觉去！						
下午	《最终幻想 剧场韵律》（音乐）	《零 真红之蝶》（摄影）	《美食的俘虏 美食生存战2》（家政）	《跃出 动物之森》（社会）	《口袋妖怪 黑・白2》（生物）	《NBA 2K13》（体育）	午睡后，可以看看电视节目
下午	《纸箱战机 爆 强化版》（手工）	《机器人学笔记》（物理）	《墨鬼》（美术）	《莱顿教授VS逆转裁判》（法律）	《阿修罗之怒》（历史）	《初音未来与未来之星 未来计划》（音乐）	叫上朋友们一起逛逛街吧
课外活动	《女神异闻录4 午夜竞技场》（格斗俱乐部）	《我的朋友很少 携带版》（邻人部）	《海贼无双》（漫画部）	《牧场物语 起始的大地》（园丁部）	《超级弹丸论破2 再见绝望学园》（辩论部）	《链锯甜心》（啦啦队）	回家准备吃饭，晚饭后就是游戏时间了哦

文中所使用的图片皆来自网络

文 阿修罗 编 狼来了 美编 anubis

“《黑暗血统》系列”剧情导读

对初代《黑暗血统》的关注，是从游戏发售之后才开始的。在某处偶尔玩到之后，笔者惊觉：这竟然是一个向《塞尔达传说》致敬的游戏！从游戏的升级系统、武器及装备的设计、迷宫及谜题的构思等等，各个方面都能看出“塞尔达”的影子。除此以外，它还具有“塞尔达”这个品牌所缺乏的那种浓厚的黑暗风格：暴力血腥的美漫路线画面、看似简单却又极具挖掘潜力的剧本构成。通关之后，笔者将其定位为“魔兽世界版的塞尔达传说”，并强烈地期待续作的诞生。

随着《黑暗血统Ⅱ》的发售，笔者发现开发商 Virgil 对游戏做了很大的改变：除了保留了游戏的画面风格及谜题设计思路外，整个游戏的系统都完全刷新。2 代更像是一款“动作版的魔兽世界”：游戏地图更加开放、地城（副本）更多、武器及装备系统、比起前作更加爽快的连击系统等等。本作虽然弱化了 QTE 要素，但是引入了如今美式游戏中都特别爱用的 Epic Battle——史诗战斗，也就是对巨人战。

当然 2 代依然不是完美的，和前作一样多如牛毛的 BUG、过于开放而缺乏可游戏要素的大地图、略显虎头蛇尾的流程都是它难以为其辩解的缺憾。不过这些问题并不足以影响其作为“二线大作”的地位。毫无疑问地，如果 2 代的销售成绩达到了发行商 THQ 的目标，3 代的推出是跑不了的。别忘了，我们的天启骑士到目前才正式露面了两个人呢！

为了回顾前两作并展望未来的新作，下面就让笔者为各位简单地介绍一下这个系列的世界观及剧情吧！

警告：本文含有强烈的剧透要素，尚未进行游戏的朋友请三思而后读。

注：本文中出现的中文译名均为笔者个人翻译，同时会附有英文原词。如不符合读者的阅读习惯，请自行用英文替换。



世界观篇

规则—The Rule

造物主（Creator）创造了世间万物，天堂（Heaven）、地狱（Hell）和地球（Earth），天使（Angle）、恶魔（Demon）和人类（Human）。不过在整个宇宙形成现有的格局之前，造物主早已创造了无数其他的世界、国度（world 或 realm），以及很多历史悠久的种族（race）。但是所有的这些过去的世界和种族，都在光明与黑暗的无尽战火中遭到毁灭。破碎的世界和幸存的旧种族被抛入毁灭深渊（the Abyss）中苟延残喘，而造物主企图恢复宇宙平衡的种种努力也都宣告失败……



一部分残留在毁灭深渊中的旧种族，他们虽然已经不再处于战火的中心，但他们依然具有影响宇宙动向的强大力量。这些具有强大力量的旧种族人组成了焦炎评议会（the Charred Council），他们打算用自己的方式来达成宇宙中光明与黑暗之力的平衡。焦炎评议会与天使、恶魔双方达成协议，允许他们之间进行激烈的战斗。这场战斗规模巨大，将会席卷整个天堂和地狱，最终会影响到第三个王国——人类所在的地球。当隐藏在第三王国中的七个封印被全部破坏时，审判日（Judgement Day）就会到来，宣布终末战争（End War）的开始。此时，代表焦炎评议会的天启四骑士（the Four Horsemen of the Apocalypse）会降临在地球，执行末日之战（the Battle of Armageddon），决定最终的胜利属于哪一方，并且重铸宇宙的秩序。

魔神—Nephilim

那些从上古战争中幸存下来的种族被统称为“过来人（the Old Ones）”。除了焦炎评议会外，还有很多其他种族，比如：体形巨硕、擅长创造新事物的制造者（Maker），形似恶魔却忠于评议会的鬼灵（Sprite），被评议会奴役、具有巨像之姿的“痛苦之门”（Tormented Gates）。在“过来人”的分类中，还包括了魔神族（Nephilim）——虽然魔神族并非由造物主亲自创造。

在恶魔族中，有一个强大的女魔头莉莉丝（Lilith），她将天使与恶魔的余烬混合在一起创造出了第一个魔神族人亚博沙龙（Absalom），又从亚博沙龙开始创造出了其他的魔神族。（* 在初代的设定中，魔神族是一个比天使和恶魔历史更加悠久的种族，故而属于“过来人”。）魔神族诞生自天使与恶魔，具有强大的战斗力和战斗欲，即使焦炎评议会对这个种族也刮目相看，企图把他们纳入自己麾下。但是，魔神族过于强大，他们的铁蹄蹂躏了无数世界，令评议会开始担心自己的安危。

骑士—Horsemen

为了对抗魔神族以及其他不服管束的势力，评议会从魔神族中挑选了 4 名强大的战士：最年长而且最冷静的 Death（死亡）、善使双枪的 Strife（冲突）、一点红的女鞭手 Fury（愤怒），以及最年轻且最暴躁

的War（战火）。评议会赐予了这4名战士以强大的战斗力，并把他们送去神秘人马王（Horse Master）那里，让他们得到了各自强大的战马。自此，直属于评议会的天启四骑士终于诞生了！

天启四骑士的任务就是要遵照焦炎评议会的指示，为整个宇宙带来平衡。然而他们首先要面对的竟然是自己的同胞！当造物主以尘土创造出了人类之后，给予他们以地球作为居住地，并把圣洁美丽的伊甸（Eden）也许给了人类。这让以亚博沙龙为首的魔神族愤怒不已，他们认为伊甸理当属于自己的种族，就像天堂归天使、地狱属恶魔一样。为了夺取"自己的国度"，魔神族与守护伊甸的天使军团展开了激战。但在魔神族的强大战斗力面前，即使天使军团也只能屈居下风。于是，焦炎评议会派出了天启四骑士去镇压这次违抗造物主意志的叛乱。

在这场激烈的战斗中，四骑士击杀了所有自己的同胞，不过Death将所有魔神族人的灵魂都封印在了自己随身携带的一串绿玉项链之中。最后的决战中，Death与亚博沙龙展开对决，并且成功地击败了这位最年长的魔神族。心中包含愧疚的Death伸出手想要拉起兄长，却发现亚博沙龙被拉近了一片黑暗之中。战斗以魔神族的毁灭而告终，伊甸也在这场激战中毁灭。最后幸存下来的四名魔神族成为了焦炎评议会的精英部队，不断地征战于不同的世界，保持着光明与黑暗的平衡。



■Death初始设定图

评议会命令Death销毁掉封印着魔神族灵魂的项链，Death却违抗了这个命令。他偷偷找到了隐居的"秘密守护者"鸦父（Crow Father），让他替自己保管这串项链。作为交换，鸦父将一只名为Dust（尘土）的乌鸦赐予了Death，这样两者之间就会建立起一种灵魂上的连接。

剧情篇

末日降临

在人类社会的现代，传说中的天使与恶魔终于降临。不幸的是，地球对于这些超自然的生物来说，不过是一个战场；而人类对于他们来说，充其量也就是一群蝼蚁。在天使与恶魔的激战中途，一团炙热的火球从天而降，坠落在战场的中心。火球砸出的巨坑中心，出现了一名红衣战士。他，就是天启四骑士之一的War。

天启骑士的降临意味着审判日和终末战争的到来。但是，令War万分不解的是：为什么天启四骑士只有他一人降临到了地球。War挥舞着爱剑混沌吞噬者（ChaosEater）在人类的都市中杀出一条血路，只要挡在他面前，无论是天使还是恶魔都绝不手下留情。在战团的中心，War发现了大天使阿巴顿（Abaddon），当时他正在率领天使的精英军团地狱警卫（Hell Guard）与一个巨型恶魔史托拉戈（Straga）作战。War大声质问阿巴顿，为何自己的骑士兄弟们未被召唤到地球战场。谁成想，阿巴顿看到War的出现竟然大吃一惊，并且大呼：第七封印还没被破坏！就在阿巴顿分神之际，史托拉戈发动了突袭，杀死了阿巴顿。没有了总指挥，天使军团立刻溃不成军。

杀死了阿巴顿之后，史托拉戈开始攻击War。即使面对体型相差数十倍的敌人，War也丝毫没有畏惧。毕竟，当天启四骑士驰骋而过时，应该恐惧的是天使与恶魔。一番激战之后，眼看War就要取得胜利，突然战场上响起了一声神秘的号角，War的力量瞬间荡然无存。史托拉戈没有放过这个机会，大掌一挥，将War拍成了肉泥……

议会决定

War战死之后，恶魔军团与失去了指挥官的天使军团陷入了无休止的胶着战之中。由于终末战争没有按照计划中预定的那样终结，所以天使军团无法通过凯旋门回到位于天堂的纯白之城（White City）。他们在现任的地狱警卫指挥官乌丽艾尔（Uriel）的带领下，徘徊在已经成为废墟的地球上，狩猎那些落单的恶魔。但是总体来说，恶魔军团已经占据了极大的优势，残余的天使军团被彻底歼灭是迟早的事情。至于人类，这个种族已经遭到了灭顶之灾。恶魔们将死去的人类复活成没有自我意识的行尸走肉——邪尸（the wicked），作为自己战斗力的一部分加以控制。

得知了这一情况的焦炎评议会大为愤怒，他们认定这一切都应该归罪于War：正是由于他违背了第七封印被破坏后才能降临地球的规则，才会导致世界末日提早到来、导致天使与恶魔势力的失衡、导致终末战争没有按照规则正确地发生、导致人类的种族灭绝。为了惩罚War，评议会剥夺了他的大部分力量，并把他囚禁在毁灭深渊的深处，等待下一步的发落。

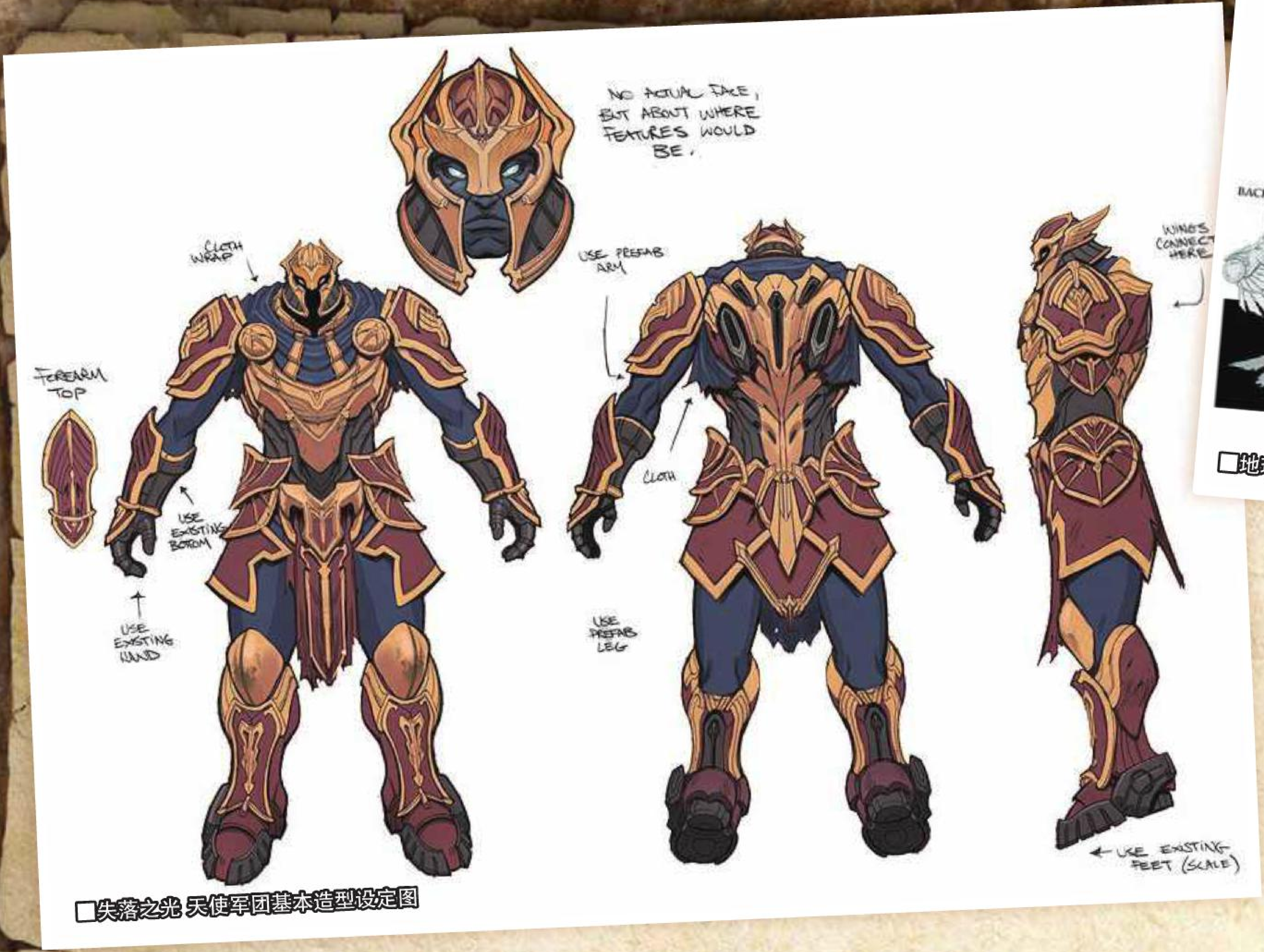


■熔铸之境 三生石场景设定图

（以上为初代《黑暗血统》序章剧情。）
（以下为《黑暗血统Ⅱ》主线剧情。）

死神出没

就在War被评议会囚禁之时，天启四骑士的老大哥Death开始行动了。他深知War的个性：虽然War有时候暴躁和鲁莽，但他是四骑士中最具有荣誉感的一位，绝不会无缘无故地背弃自己的职责、破坏评议会所定下的规则。为了弄清楚事件的真相，Death背着评议会，又一次悄悄地前往鸦父的隐居之地，拜访这位了解各种未知之谜的"秘密守护者"。Death希望通过鸦父的知识来找到一种让人类种族重获



■失落之光 天使军团基本造型设定图



■地球之战 大天使乌丽艾尔3D建模草图

新生的方法，并以此来洗刷 War 的罪名。

但是当 Death 面对鸦父之时，却发现这位经历了悠久岁月的古老生物正陷入疯狂的边缘。Death 从鸦父口中套出，生命之树（Tree of Life）中隐藏着让人类重生的密匙。但是鸦父拒绝为 Death 打开通向生命之树的传送门，除非 Death 答应他的条件：收回并摧毁掉当年交给他的那串项链。这项链中封印着 Death 的魔神族人的灵魂，被同族人所杀的怨念包围着项链，令持有项链的鸦父痛苦不已。Death 拒绝了鸦父的要求，并命令他打开传送门。鸦父以死相逼，他变化成 War 的模样与 Death 展开战斗。结果很明显，Death 轻松地击败了鸦父变化的假 War，并宣布鸦父的秘密将随着他的生命一同消失。临死前，鸦父诅咒了 Death，封印着魔神族灵魂的项链从鸦父脖子上坠落，破成了无数的碎片并嵌入了 Death 身体之中。碎片所带来的剧痛令 Death 一时间失去了知觉，而鸦父的尸体变成了一个黑暗的漩涡，将 Death 整个吸了进去……

熔铸之境

当 Death 再次恢复意识时，他发现自己被传送到了熔铸之境（Forge Lands），制造者的家园。而他面前站着的，正是制造者的头领——爱迪尔德长老（Elder Eideard）。Death 向长老询问生命之树的情况，却得知：这个世界正在被腐败（Corruption）侵蚀，用不了多久这个世界的所有居民以及生命之树都会被腐败毁灭；而现在没有人能够前往生命之树，所有人都被困在了这个世界中等待毁灭。长老告诉 Death，腐败无法单纯地用武器击败，Death 只有重燃山火（Fire of the Mountain）才能达成这个目的，而一位叫作阿莉亚（Alya）的女性制造者会协助 Death 完成使命。Death 坚持自己的目的只是要令人类复苏，长老耐心地告诉他：如果他是为了这个目的去寻找生命之树，那他来对了地方；而为了这个目的，他也不得不接受阿莉亚的引导。

在制造者的圣地三生石（Tri-Stone），Death 找到了阿莉亚，并得知通往生命之树的道路已经被巨大的腐化物截断。要想打开通路，Death 必须协助阿莉亚重新获得山火以及山泪（Tears of the Mountain），以激活熔炉铸造“制造者之钥（Maker's Key）”。只有通过这把钥匙，Death 才能够激活巨像守卫（the Guardian），击败阻挡去路的巨大腐化物。在另一个制造者卡恩（Karn）的帮助下，Death 成功地达成了一系列使命。但是，最后启动巨像守卫的其中一块心石（Heart Stone）已经遭到了腐化，这使得巨像守卫陷入了暴走状态，成为了一个非常棘手的敌人。在大平原上，Death 骑上爱马 Despair（失望）与腐化的巨像守卫展开战斗。在颇费了一番工夫之后，Death 终于取得了胜利，但同时也失去了前往生命之树的机会。此时，爱迪尔德长老站了出来，他利用自己最后的力量修复了巨像警卫，并牺牲了自己的灵魂来净化心石。重新站起来的巨像警卫牺牲自己一举摧毁了巨大腐化物，为 Death 打开了通向了生命之树的道路。

死亡之国

当 Death 接近生命之树上的众魂之井（Well of Souls）时，他被腐化之力强行拉入了一道门中。在门中，他遇到了一个神秘人。此人仿佛就是腐败本身的实体化、犹如腐败的代言人。那人质问 Death 寻找生命之树的目的，Death 如实相告，却遭到对方的耻笑。那人认为毫无力量的人类根本不值得被复苏，同时他更指责 Death 应当为毁灭了自己的种族而负责。Death 突然明白了：他所面对的这个人，正是当年的亚博沙龙，而如今亚博沙龙已经为了腐败的化身。

当 Death 脱离了传送门之后，他发现自己来到了冥界，也就是死者之国（Kingdom of the Dead）。原来，所谓的生命之树其实是一个连接各个世界的传送中枢，不过由于腐败不断扩散的关系，很多传送门都已经无法使用了。在死者之国迎接 Death 的是一名“过来人”，商人欧斯特高斯（Ostegoth）。在 Death 表明来意之后，欧斯特高斯告诉他，只有永恒王座（Eternal Throne）上的死者之王（Dead King）才有可能知道复苏人类的方法。在议长（Chancellor）的百般刁难下，Death 击败了竞技场的冠军，为自己赢得了觐见死者之王的权利。可没成想，死者之王又命令他找到自己叛逃的三名大将，才愿意给 Death 指引方向。当 Death 不辱使命地带回了这三名叛徒后，死者之王却毫不犹豫地杀死了他们。Death 感觉自己遭到了戏弄，死者之王却看到了 Death 隐藏的潜力，激发出了他分裂灵魂的能力，并指引 Death 前往死者之城（The City of the Dead）。死者之城是一处死者灵魂的必经之所：在这里，灵魂们将净化他们生前的罪孽，并前往众魂之井轮回转生。而现在，人类的灵魂前往死者之城的道路已经被一个巨大的怪物哀嚎城主（Wailing Host）截断。在击杀了哀嚎城主之后，Death 惊讶地发现，出现在自己的面前的竟然是鸦父的幽灵！鸦父告诉 Death，如果要进入众魂之井，他必须找到一把钥匙。而这把钥匙被分成了两个部分，分别由天使和恶魔各自看管其中一部分，以防众魂之井遭到恶用。

失落之光

Death 匆匆赶回生命之树，通过传送门来到了一座天使的前哨基地“失落之光（Lost Light）”。鸦父的幽灵再一次出现在 Death 面前，并解答了他心中的疑问。天使们之所以不把钥匙的碎片放在天堂中心的纯白之城，也是考虑怕有人野心太大想要利用这把钥匙。而这些关于众魂之井、生命之树的知识之所以身为魔神族、天启骑士的 Death 从来没有听说过，是因为焦炎评议会认为如果让魔神族和四骑士知道了这些秘密，宇宙的平衡将会受到极大的威胁。因为众魂之井的力量实在太过强大，不仅能够令人类复苏，即使是天使、恶魔，甚至魔神族，都能够通过它获得新生！此外，鸦父也告诉 Death，所谓的腐败正是从长久以来魔神族在宇宙间传播的战火和混沌中所诞生的，对宇宙的

平衡甚至万物的存在都是极大的威胁，必须将其毁灭。

为了寻找钥匙的碎片，Death 前往天使们的基地，却遭到了一帮被腐化的天使的袭击。在天使战士内森尼艾尔（Nathaniel）的协力下，Death 打败了这帮被腐化的天使。内森尼艾尔告诉 Death，多年前的伊甸之战中，他曾被 Death 救过一命。在他的指引下，Death 爬上了水晶尖塔（Crystal Spire）的顶层，见到了守卫这个前哨站的大天使亚空（Archon）。亚空是一位富有学识的大天使，他早已知道 Death 的来意。他告诉 Death，钥匙碎片由他保管已经很多年，但是现在失落之光已经被腐败侵蚀，他无法拿回碎片。不过如果借助天使的神器亚拉菲之杖（Rod of Arafel），他就能为 Death 净化出一条通往钥匙碎片存放地的道路。不过很可惜的是，亚拉菲之杖随着天使军团出征地球已经遗失在下界，但凡踏足下界的天使不到终末之战结束都将无法返回天堂，所以亚空无法亲自前去回收神器。所以这个任务就落在了 Death 的肩上。

地球之战

穿过亚空打开的传送门，Death 来到了地球，这里已经化为了一片废墟。乌丽艾尔正率领着地狱警卫与邪尸和恶魔们进行战斗。在协助乌丽艾尔的部队击退了一大波敌人后，Death 得到了新的情报：阿拉菲之杖本是大天使何思图斯（Hestus）的武器，但随着何思图斯的战死，阿拉菲之杖也变成了碎片散落在城市的四周。乌丽艾尔表示，她对 War 所犯下的罪行痛恨不已，本应和 Death 拼个你死我活；但是 Death 救下了她和她的部下，所以她不会再找 Death 的麻烦，不过她也不会浪费自己的部队战斗力去帮助 Death 完成使命。

乌丽艾尔告诉 Death，现在恶魔军团归一个名叫毁灭者（Destroyer）的大恶魔统领，然后送给了他一门天使军团专用的大型火器“救星炮（Salvation Cannon）”。于是，Death 靠着这门火炮在城市中四处搜索，终于找齐了全部碎片，并在乌丽艾尔的帮助下修复了阿拉菲之杖。尽管乌丽艾尔深知阿拉菲之杖的强大力量或许可以逆转目前的战局，但她还是不愿冒神器被恶魔军团再度夺取的风险，建议 Death 尽快将神器带回天堂。Death 向乌丽艾尔表明，虽然自己很愿意帮助她对抗恶魔，但是他的首要目的还是证明 War 的清白。乌丽艾尔告诉 Death，她绝对无法饶恕 War 的罪行，如果再次见到 War 一定会让他血债血偿。尽管 Death 深信 War 的清白，他还是无法让乌丽艾尔相信这一切。乌丽艾尔为 Death 打开返回天堂的传送门，痛苦地告诉他：地球已经毁灭，创伤将永远无法逆转！

堕落天使

重新返回失落之光后，Death 把阿拉菲之杖交给了亚空。亚空手持法杖大显神威，不仅为 Death 净化了道路，还一并清扫了覆盖着象牙要塞（Ivory Citadel）的腐化之力。亚空告诉 Death，天使所拥有的钥匙碎片就保管在象牙要塞中，Death 必须找到另外一名天使书吏（the Scribe）来得知碎片的确切位置，随后他派出一匹狮鹫兽将 Death 送到了目的地。在要塞的中心，Death 找到了 Scribe，却发现这名天使已经腐化堕落。在击败了这名肥胖的堕落天使之后，Death 得知了亚空才是最早堕落的天使，而钥匙碎片一直都是由亚空自己保存的。

重返水晶尖塔后，Death 向亚空质问事实的真相。原来，亚空具有丰富的知识，可以知道很多常人所不知的事情，他看穿了腐败的本质，也看到了地球毁灭的真相，然后与此同时他也被彻底腐化了。堕落的亚空认为只有自己才保留着天使的纯洁，其他天使都已经陷入疯狂。现在他已经得到了威力强大的阿拉菲之杖，更是无人可当。Death 命令亚空交出钥匙的碎片，但是亚空拒绝了这个命令，并举刀相向。只可惜，他所面对的是天启四骑士中最强大的一位，最终只得以湮灭而告终。

暗影之锋

取得了亚空所拥有的钥匙碎片后，Death 再一次通过鸦父开启的传送门来到了恶魔的领地。这一次，钥匙的碎片是由镇守在暗影之锋（Shadow's Edge）黑石要塞（Black Stone）的一个强大恶魔所把守的。而随后 Death 又一次遇到商人欧斯特高斯，并从他那里得知，掌管钥匙的恶魔正是血亲王（Blood Prince）萨玛艾尔（Samael）。不过欧斯特高斯同时也提醒 Death，萨玛艾尔已经离开要塞，现在那里由女恶魔莉莉丝把守。

果然，当 Death 踏入黑石要塞后很快就发现，这里已经化为了一片废墟。在塔楼的顶层，他发现了隐藏在暗处的莉莉丝。由于莉莉丝创造魔神族，所以她自称为 Death 的“母亲”，不过 Death 却完全不把莉莉丝放在眼中。莉莉丝质问 Death 当年为何不按照焦炎评议会的指示摧毁封印有魔神族灵魂的项链，这令 Death 十分愤怒。他指出亚博沙龙正是腐败的化身，莉莉丝必须帮助自己阻止腐化的扩散、必须告诉他钥匙碎片的去向。莉莉丝告诉 Death，萨玛艾尔随身带着钥匙，不过他已经离开了地狱。同时，她也指出，时间和罪恶一样，都可以被重写。她利用自己的力量将 Death 所拥有的小型传送门发生器虚空行者（Voidwalker）改造成了能够穿越时间的位面行者（Phasewalker），告诉 Death 回到过去寻找萨玛艾尔的下落。

利用位面行者，Death 及时地赶在萨玛艾尔离开地狱前找到了他。萨玛艾尔看到 Death 的出现非常吃惊，因为居然四骑士中的一人居然会来单独见他，并且暗示这并非焦炎评议会所指派的任务。Death 要求萨玛艾尔交出钥匙碎片，不过萨玛艾尔却看不起 Death 的力量。在他眼中，魔神族的首领亚博沙龙比所有的天启骑士都要强大，没有评议会支持而私下行动的 Death 根本不配来要求自己做什么。于是两人展开了一场激烈的战斗。萨玛艾尔是一名极其强大的恶魔，据说其力量甚至可以威胁到黑暗亲王（Dark Prince）路西法（Lucifer）的地



□地球之战 初代不死战士设定图



□暗黑王座 告死天使阿兹拉艾尔设定图



■初代女剑灵怪物设定图

夺了他的力量并将其分给了自己所选中的四大干将（the Chosen），只有取回这些被夺走的力量，萨玛艾尔才能够帮助 War。

按照萨玛艾尔的指示，War 前往废城的各处寻找毁灭者的干将。一路上，War 获得了很多新的能力和装备，也找回了自己的爱马 Ruin（废墟）。经过一番磨难，War 终于成功地击杀了破坏者的四大干将，并将他们的心脏交给了萨玛艾尔。在吸食了四颗心脏中的蕴含着力量的血液后，萨玛艾尔终于重新回到了巅峰状态。虽然他威胁 War，说他自己完全可以背弃之前的约定，杀死 War 然后一走了之，但萨玛艾尔最后还是为 War 打开了通向毁灭者巨塔的传送门，即使是恶魔也有荣誉可言。

狱之王的地位。不过 Death 在战斗中证明了自己已经强大到足够和萨玛艾尔打个平手。之后，萨玛艾尔将钥匙碎片交给了 Death，并告诉他如果他想让 War 重获自由就得加紧脚步了。

众魂之井

在生命之树，鸦父将两个钥匙碎片合成为通向众魂之井的钥匙。他同时警告 Death，现在的众魂之井已经遭到腐败的腐化。Death 要想复苏人类，就必须击败腐败的化身。在众魂之井的入口，Death 遇到了腐化的亚博沙龙，过去的兄弟如今成为了必须杀个你死我活的仇敌。最终，亚博沙龙被 Death 击败。重伤倒地的他向自己的兄弟伸出手，希望 Death 能够像当年伊甸决战之时一样拉自己一把。但是 Death 这次不再犹豫，用镰刀刺穿了亚博沙龙的胸膛，结束了腐败对整个宇宙的威胁。

Death 走向众魂之井的井边，开始思索自己应该做什么。这时鸦父出现在了他的身边，告诉他可以做出两个选择：牺牲人类或者魔神族，来拯救另一个种族，但是被牺牲的一方将会永久毁灭。由于已经发誓要证明 War 的清白，Death 知道自己必须让人类的种族重新复苏，为此他不得不彻底毁灭魔神族的存在。为了实现这个目的，Death 跳入了众魂之井，封印着魔神族灵魂的项链碎片早已嵌入他的身体，此时也与他一同迎来了彻底的湮灭……

（以上为《黑暗血统 II》主线剧情。）

（以下为初代《黑暗血统》主线剧情。）

战火之怒

经过漫长的岁月，战死的 War 重新获得了肉体，但是他的力量却已经被焦炎评议会剥夺。评议会当面指控他的罪行，指出他必须为人类的灭绝负责。但是 War 坚信自己的无辜，他察觉到这背后一定隐藏着不可告人的秘密。最后，他成功地说服了评议会再给他一次将功赎罪的机会，让他重返地球查明真相。不过，为了防止他逃离，评议会使用法术将一名监视者（the Watcher）绑定在了 War 的身上。如果 War 有任何违反评议会指示的决定，监视者都有权将其就地正法。

重回地球的 War 发现距离自己战死、地球被毁灭已经过去了一百年，这里早已经化为一片废土，成为邪尸与恶魔横行之地。评议会安插在地球上的线人——恶魔商人沃戈林（Vulgrim）告诉 War，现在地球上的恶魔都归破坏者管辖。如果 War 想要查明真相，就必须前往破坏者所居住的巨塔。同时，沃戈林还提醒 War，现在的他已经失去了大部分力量，根本无法直接面对恶魔头领破坏者。不过只要 War 将他采集到的邪尸和恶魔的灵魂交给自己，沃戈林就能提供给 War 以各种最新情报以及强力的装备，以帮助 War 尽快提升自己的实力。虽然 War 很不屑评议会与恶魔商人之间的这种交易，但是如今的他也只得按照沃戈林的提议来行事。而他的怒火则完全发泄到了挡在他复仇之路前面的那些邪尸与恶魔身上。

恶魔亲王

随着对这作废城的探索的深入，War 得知血亲王萨玛艾尔因为不服毁灭者的统治而被囚禁在了灼热绞架（Scalding Gallow）这个地方。沃戈林提醒 War，如果萨玛艾尔认真起来，就连路西法都要怕三分。所谓敌人的敌人就是朋友，若 War 能够赢得萨玛艾尔的帮助，一定可以找到击败毁灭者的方法。当 War 救出了萨玛艾尔后，对方答应帮助 War 前往毁灭者巨塔。但是巨塔被恶魔之力笼罩，以现在萨玛艾尔的力量无法打开通向巨塔的道路。因为毁灭者剥

黑暗王座

穿过传送门之后，War 发现自己来到了位于毁灭者巨塔中心的黑暗王座。在这里，他惊讶的发现告死天使阿兹拉艾尔（Azrael）竟然被囚禁于此。而阿兹拉艾尔同样也震惊于 War 的出现，他以为 War 是来杀死他的，不由得惊呼第七封印尚未被破坏，War 不应该杀死自己。随后，当阿兹拉艾尔得知 War 来到此处的真正目的时，他请求 War 帮助他重获自由。阿兹拉艾尔告诉 War，毁灭者派史托拉戈来看守自己，把他囚禁在巨塔之中，目的是为了逼他开启众魂之井，以供毁灭者汲取其中的力量。

由于阿兹拉艾尔知道如何找到史托拉戈和毁灭者，War 选择了将他解放出来。没想到，重获自由的阿兹拉艾尔告诉 War 一个可怕的真相：百年前天启提前到来，这个事故的始作俑者竟然是大天使阿巴顿本人！原来阿巴顿一直认为如果终末战争拖延得太久，天使军团将会是最后的败者，而评议会将强迫天堂接受最后的战果、不允许他们再度向地狱宣战。阿巴顿于是拉拢了阿兹拉艾尔来实施他自己的计划：破坏掉七大封印中的其中六个，然后将最后的第七封印保护起来，这样就能够确保天启骑士不会在决战之时降临地球来干扰计划；当终末战争开始后，贪婪的地狱大将们将会齐聚一堂来讨论战后分赃的问题，而此时天使军团的精英部队地狱警卫就会对他们展开突袭，将这些大恶魔们一网打尽。阿兹拉艾尔说他表示过自己的担心：这样的计划有可能导致人类王国的



■暗影之锋 血亲王萨玛艾尔设定图



初代未登场BOSS设定图

毁灭，而且即使天堂靠此计谋获胜，评议会也绝对不会放过违反规则的一方。但是阿巴顿则另有主张：只要天使军团获胜，他就可以找到制造者乌瑟恩（Ulthane）帮他重铸被毁灭的封印，这样的话即使评议会来调查也无法找到证据；而天堂则可以主张是恶魔一方率先攻击地球，之后天使军团才将其绳之以法。本来这个计划可谓天衣无缝，但是随着阿巴顿的战死，计划也宣告失败，天使军团溃不成军，地球也遭到了毁灭。

得知真相后，War 愤怒不已，斥责阿兹拉艾尔身为天使却失去了荣誉。监视者命令 War 将这个违背评议会所定规则的叛徒就地处死，War 却表示真相已经大白，他已经证明了自己的清白，无需再遵照评议会的指示行动。此时，阿兹拉艾尔打开了一道传送门，告诉 War 可以在传送门后找到史托拉戈，而阿兹拉艾尔本人则是 War 离开毁灭者巨塔的惟一方法。在 War 击杀了史托拉戈后，巨塔开始崩溃，阿兹拉艾尔发挥神力，将 War 安全地送到了塔外。

约束之地

当 War 看清周围的环境时，才发现阿兹拉艾尔将自己带到了被认为已经毁灭了的世界——伊甸。原来当年伊甸之战后，阿兹拉艾尔将这个惨遭破坏的世界用神力偷偷地隐藏了起来，即使评议会也不知道它依然存在。阿兹拉艾尔告诉 War，伊甸中心的智慧之树（Tree of Knowledge）知道该如何击败毁灭者，War 如果想要为世界取回平衡，就必须自己面对智慧之树。在智慧之树前，War 击败了自身的扭曲幻象，并独自一人获得了启示。智慧之树的启示让 War 看到了一些幻象。

在幻象中 War 看到，原来阿巴顿在天启时被杀死后，一个神秘的女人将其带到了地狱边境，并告诉阿巴顿：他的计划已经遭到自己的篡改，走到了别的方向。神秘女说一旦阿巴顿的计划大白于天下，他将不容于天堂、地狱以及评议会，同时神秘女给阿巴顿指出了惟一一条生路：化生为毁灭者、成为她的忠实部下。这就是毁灭者的来历！此外，War 还通过幻象得知，阿巴顿——也就是现在的毁灭者——手中掌握着最后的第七封印，而他正打算对天使军团发动总攻。War 看到乌丽艾尔将率军迎战毁灭者，但是最后全军覆没。

第三个幻象让 War 了解到，焦炎评议会对所有的这一切都知道得一清二楚，但是即使强大如他们也无法在这些事情还没发生的时候就将其扼杀于腹中。他们很清楚天启骑士能够阻止这些阴谋，但是四骑士出于荣誉而战，不会屈尊让自己成为评议会的刺客。于是，评议会暗中将 War 独自一人送到了天启中的地球战场，同时夺走了他的力量。这样做的目的就是为了把引发终末战争的罪名强加在 War 的头上，因为他们知道四骑士中荣誉感最强的 War 一定会不顾一切地洗刷这个罪名。在最后的幻象中，War 看到监视者背叛了自己，而自己则会被一柄利刃从背后刺穿而死。

末日之刃

离开智慧之树后，War 把自己所得到的启示告诉给了阿兹拉艾尔和监视者——当然，他隐去了被评议会及监视者背叛的部分。阿兹拉艾尔立刻分析出，幻象中出现的利刃就是末日之刃（Armageddon Blade），但是此剑已经被成为毁灭者的阿巴顿破坏，碎片散落各地。不过 War 之前在地球上探索时已经发现了其中一块碎片，所以可以按图索骥找到其他的碎片。阿兹拉艾尔告诉 War，找齐碎片后必须由它的铸造者乌瑟恩将其重铸才能使宝剑重放光辉。

在寻找末日之刃碎片的途中，War 遇到了地狱警卫现任指挥官乌丽艾尔。乌丽艾尔向 War 发起了“誓死决斗（Nex Sacramentum）”的挑战，这样的挑战发动后，不到一方被另一方杀死，誓言都不算终止。War 接受了挑战，并在决斗中战胜了乌丽艾尔。但是 War 却无视监视者的催促以及乌丽艾尔本人的怒火，并没有杀死她，而是告诉了她毁灭者的真正身份。在离开前，War 提醒乌丽艾尔：誓死决斗的双方必有一死的规矩很快就会得到满足。在决斗失败以及毁灭者就是阿巴顿这个真相的双重打击下，乌丽艾尔也离开了战场，并下定决心率领天使军团消灭毁灭者。

末日之刃

很快，War 就集齐了碎片并重铸了末日之刃。在阿兹拉艾尔的指引下，他带着末日之刃来到了毁灭者巨塔的废墟，这里也正是毁灭者本人的老巢。此时，天使军团已经对毁灭者展开了攻击，但是几乎全军覆没，指挥官乌丽艾尔也被毁灭者打倒在地。毁灭者利用阿巴顿与乌丽艾尔之间的恋情让她袖手旁观，自己则全神贯注地开始对付 War。就像神秘女当年给阿巴顿选择时一样，毁灭者巧言令色地引诱 War 加入他的阵营。但是 War 拒绝了这样的诱惑，并在战斗中依靠爱马和末日之刃的帮助彻底地杀死了阿巴顿。

随着阿巴顿的湮灭，他保管的第七封印掉落在地。正当 War 准备拾起封印时，监视者控制住了他的行动。此时，监视者说出了最后的真相：原来焦炎评议会早就算到，一旦 War 得到了最后的封印就会倒戈相向，所以安排了监视者来杀人灭口。就在监视者用魔法折磨 War 的时候，乌丽艾尔拾起 War 掉落在地上的末日之刃，从背后刺穿了他，完成了誓死决斗的誓言。随后，她又将剑指向监视者，破坏了他手中的第七封印。随着第七封印的破坏，天启四骑士被重新召唤到地球，即使他们已经死亡也必须履行既定的职责。本来已经被末日之刃杀死的 War 重新恢复了生命，并且摆脱了监视者的魔法控制，他毫不犹豫地杀死了这个评议会的无耻间谍。

乌丽艾尔指责 War 在上次决战中明知一切却放过了她，让她带着天使军团来送死。但是 War 却表示自己并不是这个意思，他只是尊重乌丽艾尔的战斗意志，不希望天堂最后的荣耀就这样被杀死而已。虽然对 War 的言语感到惊讶，但是乌丽艾尔的内心同时也感到了信服。她和她所率领的地狱警卫向 War 表示致敬，并宣布 War 之前与地狱警卫之间的恩怨就算一笔勾销了。但是乌丽艾尔同时也警告 War，在不远的将来，他们可能会不得不再次交手，那时她绝对不会手下留情。

当 War 就要转身离开时，乌丽艾尔高声说道：“你将被追杀！纯白之城的天使们不会放过你，焦炎评议会也不会，而且还会有其他人来追杀你！你难道要一个人与整个世界战斗？”

“不！”War 转过身来对乌丽艾尔说，手中拿着的正是破碎的第七封印：“我不是一个人在战斗！”远处的天空中，三颗拖着火焰之尾的彗星变得越来越大，宣告着另外三名天启骑士的降临！

（以上为初代《黑暗血统》主线剧情。）



阿巴顿早期设定图

游戏姬

PRINCESS OF UCG



我们的特约记者嘟咧呢是在今年春节合刊（总第 290 · 291 期）中第一次加入到《游戏姬》栏目的，而他采访的第一位游戏姬，就是去年在 ChinaJoy（下文简称 CJ）上的大红人魏娜 lala。关注 CJ 的朋友可能早就注意到了，她有一个像亲姐妹一般的好朋友郝静 Sevi。而这次受邀来到我们栏目的嘉宾也正是她。同样作为 CJ 上的 ShowGirl（下文简称 SG），她又有着怎样与众不同的故事呢？ 栏目主持 一刀

无心插柳，香草神形兼备

嘟咧呢：老规矩，自我介绍一下吧！

SEVI：大家好，我是郝静 Sevi，金牛座女生。我比较喜欢画画，喜欢可爱的小物。我现在经营着一家淘宝服装店，平时大部分时间都花在了我的店上了。因为我最大的心愿就是让家人过上开心幸福的日子，希望能经常带他们出去旅游。

嘟咧呢：当时是由于怎样的原因来参加 CJ 的呢？

SEVI：我有几个好姐妹都参加过 CJ，平时聊天时就会说起，再加上我自己本来也很喜欢 SG 穿的可爱衣服，所以也就想尝试一下。

嘟咧呢：那有没有过 Cosplay 的经历？

SEVI：暂时还没有，我参加过两次 CJ，都是以 SG 身分。虽然我很喜欢 Cosplay，但是平时都还没有机会尝试。

嘟咧呢：其实今年 CJ 上你的形象已经跟一位著名角色神似了，就是《最终幻想 XIII》里的香草。虽然你可能没刻意为之，但形象和气质都太像了。

SEVI：哈哈，我早就看到你们在微博上这么说了。不过我自己倒是觉得不太像呢……不过以后要是有机会的话，我愿意尝试一下，到时候再看到底像不像。



CJ对我来说是一种放松

今年 CJ 的第一天晚上，小嘟就把郝静那张神似香草的照片发到了微博上，当时大家都惊呼，真是不用刻意打扮就是本尊嘛！可大家可曾想到，CJ 四天下来，SG 们有着怎样的辛苦？而郝静又是如何坚持下来的呢？

嘟咧呢：我参加 4 次 CJ 下来，直观感受是头两天 SG 们的微笑还很自然，但后两天就比较僵硬了，看上去很疲惫的样子，那你自己在这两届里是否也有类似的情况？

SEVI：可能是连续四天都要很早起床的原因，几天下来都会比较疲倦。我平时起床都比较晚，但是 CJ 的那几天很早就要集合的，5 点半就得起来，有点不习惯。有很多姐妹都说，CJ 这四天把一年的笑都笑完了，时时刻刻都有镜头对着自己，而且一笑就要笑得比较久，表情会僵掉也就不奇怪了。

嘟咧呢：在这种情况下，你又是怎样克服这个问题的呢？

SEVI：说实话也没啥好招，只能坚持了呗，实在不行了就跑去化妆间休息休息，状态就会好一些了。

嘟咧呢：我从去年就知道你跟魏娜俩人情同姐妹，姐妹花的形象也早已深入人心。但在展会闭幕后，我突然得知今年 CJ 是她最后一次来，那么你明年 CJ 还会来么？

SEVI：我还是会去的。因为网上有不少朋友，平时由于相隔太远而见不到，在 CJ 上却能相聚，一想到这个我就觉得特开心。而且平时都是在忙自己店里的事，很枯燥很单调很疲惫啊！ CJ 时则可以暂时抛开店里的琐碎，以另外一种心态来感受一下生活，算是给自己放一个假吧。

嘟咧呢：参加 CJ 后最大的收获是什么？

SEVI：认识了更多的好朋友，在累的时候，姐妹们的互相照应让我特感动；还积累了不少舞台上的经验，也学会了该怎样更好地处理人际关系，自己在外地的独立性也加强了，还顺便学会了好几套舞蹈。













一切都为了我的小店

对于郝静来说，可能 CJ 的辛苦在朋友相聚的欢乐下已不算是太大的难题，但她刚才提到的淘宝店又是怎么回事呢？外表看似柔弱的她，已经当上老板了，去年还注册了自己的公司呢！相信有不少玩家都喜欢玩模拟经营类的游戏，那么在这方面，游戏和现实又有着怎样的不同呢？

在你看来，模特或 SG 是会坚持做个几年的事吗？

自从我的服装店铺进入正轨以后，我就已经不接平面模特的单了，现在重心都放在我的小店上了。

我之前听说，现在你自己的这家网店是以放弃学业为代价换来的，那当时是什么原因非要这样做不可呢？

主要是我觉得学的专业和我其实不对口，因为我学的是建筑学，是一个要读五年的专业，五年下来人都老了。如果我有信心把我感兴趣的事情做好，并且还能在以后靠这个以后养活自己的话，那为什么还要继续学那些我不喜欢的东西呢？说不定毕业了我连工作都找不到。

那其实可以一边兼顾店里一边把书念完嘛。

一开始我也是这么想的啊，可当时学校的纪律对开店来说，约束实在太多了，比如全天断电，休息时间很少，库存场地问题等等。最后纠结了俩月，我下了决心，取店舍学。

当时下这个决定后，首先遇到最大困难是什么？

最大的困难当然是家人，因为家人是绝对不可能同意自己的孩子退学的，第一是家长害怕孩子做出错误的决定，另外孩子这样做会让他们对孩子的未来没有安全感。所以一开始我没有告诉他们我退学了，而是自己退学了。

先斩后奏？

嗯，因为如果他们知道了肯定会很担心，我不想那样，所以决定等做出一定成绩后再跟他们说。后来过了半年多吧，他们大概察觉了，我就全盘托出了，开始他们有点生气，后来还是原谅我了。现在还很支持我，经常过来帮忙呢，这让我觉得很欣慰。

你也要放弃学业开网店？

放弃学业是一个艰难的决定，郝静也是在做了充分思想准备和一定的实践后才下了决心；这就如同我们在游戏中决定出击的时机一样，那么到底什么才是适合自己的，何时才是最佳时机呢？郝静后来可说了，每个人都不一样，千万别胡乱效仿哦！

在网上也有不少游戏店，我身边有些玩家也想自己开个网店，那请郝专家介绍一些经验心得呗？

我想说网店最可贵的就是坚持——坚持货品的更新和对自己小店的信心。如果没有流量，可以去试着报名参加一些活动。不过网店有很多大大小小的困难，也许因为不同行业吧，所以每个人遇到的都不一样，这就得靠大家自己慢慢实践得出经验了。

那我就再代表广大玩家问个问题吧，我们对于女装是很不敏感的，但是在追女朋友的时候，免不了要送礼物的嘛；那如果是送服饰的话，你作为店家可有一些好的建议呢？

送衣服一定要和时令季节对应才行，像我店里上新品都要注意这个的。另外平时一定要多多注意观察你心仪的女生，她是什么类型的人，平时穿衣戴帽讲究哪种风格，因为要根据这些情况来决定挑选怎样的衣服才合适。如果抓不准的话，那可以送大众一些的，或者也可以送很可爱的衣服，一般女生都喜欢可爱风，即使她平时不太习惯穿出去，但是收藏一件可爱的衣服礼物也会很开心的。

听君一席话，胜读十年书！我代表广大读者兄弟谢谢你！







本期的两篇文章中，《蒸汽朋克与幻想世界的移民》出自一位笔名“疯狂钻石”的新作者之手，但其行文中扑面而来的“文艺范儿”和将各种文学影视作品信手拈来时那份泰然自若，显示了其深厚的文艺鉴赏功底，这样的文章自然非常好看。而后一篇则是《无间龙头》的评测文，对该作的评价颇为中肯，也值得一读。此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！





蒸汽朋克与幻想世界的遗民

几年前的某一段时间里，我沉迷于风靡一时的PC游戏《机械迷城》。这些年来我几乎已与游戏绝缘，所以当然没有耐心老老实实地通关，我只是沉迷于“看”它，看一种被称为“蒸汽朋克”（Steampunk）的世界观设定。我看着《机械迷城》的画面，似曾相识，觉得在心里隐藏着的某种感动忽然被唤醒了，可是又不清楚它到底是什么。难道我这么喜欢所谓的“蒸汽朋克”，而且似乎还喜欢了很久？我很困惑。

我试图解惑。维基百科上这样说：“蒸汽朋克是以蒸汽时代为背景，构筑出一个超现实的科技世界，将蒸汽的力量无限扩大化，虚拟出一个蒸汽力量至上的时代。”看来它是幻想世界里的一个另类分支。虽然很喜欢科幻，可我太孤陋寡闻，之前似乎并不明确地知道这么一种分支的存在。

我猜：莫非吸引我的是一种由齿轮和蒸汽构成的特殊美学风格？于是我疯狂地搜集蒸汽朋克的网站、视频、图片。结果遍寻蒸汽朋克的各种视觉材料后，我的结论是：似乎单纯地看由齿轮和蒸汽机构成的设定并不能给我多少快感。既然如此，《机械迷城》吸引我的到底是什么？

难道是手绘风格？——我当然喜欢，可用它来画什么都一样漂亮。

困惑无法解开。直到在那一年后看完《盗梦空间》，才十分意外地让我恍然开悟。

若以硬科幻的视角审视《盗梦空间》，那它是一部BUG遍地的作品。其中最扎眼的莫过于那台简陋不堪的造梦机。一台看上去连芯片都没有的、像是二十世纪八九十年代技术产物的破烂机器，怎么可能实现对梦境如此精密的、堪比《黑客帝国》中Matrix级别的控制？

与之对比，同样诡异的是，影片背景的科技含量与这台造梦机的外形类似，似乎是被设定在一个与我们的生活并无二致的当下世界，除了造梦机这台功能上惊世骇俗的神机外，片中再也看不到什么其他会让人感到匪夷所思的尖端科技。所以乍一看去，片中对科技背景的设定与科技所能实现的功能是远远脱节的。

对，就是“脱节”。看上去很荒唐，不合逻辑，但是在我看来，这正是导演克里斯托弗·诺兰刻意为之的恶趣味所在。这种恶趣味是矛盾的两面：

诺兰一方面很喜欢一种退回到过去的姿态。他曾在《黑暗骑士》中借小丑之口表达自己对当代科技的某种反动：“我的品味有点老派，我喜欢的东西是炸药、火药还有汽油。”这其实是诺兰的自白。那些新潮的东西太虚无，诺兰喜欢老派而实在的东西。当蜘蛛侠、钢铁侠们争相上天遁地时，诺兰却把蝙蝠侠拉回到地面；当3D成为电影工业潮流时，诺兰却坚守2D；当别的导演在银幕上挥霍特效时，诺兰却把特效隐藏在剧情之后。就像英剧《神探夏洛克》里莫里亚蒂埋汰福尔摩斯的那句台词“这就是你的弱点，你总是把事情想得太复杂”。如果用最简单的手法就可以搞定一切，何苦要往那些花里胡哨的地方下工夫？当电影渐渐演变为科技秀场时，诺兰用他扎实又精巧的剧本向整个好莱坞竖起了中指。

可是另一方面，诺兰又不安于这种退行，光退回到过去是不够的，更重要的是一边退回到过去另一边却要遥望未来。于是他在《盗梦空间》里让造梦机的功能超越Matrix，在《致命魔术》里让特斯拉交流电的魔法超越《哈利·波特》里的任何一个魔法师。从《蝙蝠侠》《致命魔术》到《盗梦空间》，在一个现代或前现代的“老派”设定里讲一个后现代的“新派”故事，诺兰一贯喜欢如此。

我忽然想到，诺兰这种分裂的恶趣味不正是蒸汽朋克真正的精神内核吗？《盗梦空间》不见齿轮也无蒸汽，却是一部符合蒸汽朋克精神内核的作品。蒸汽朋克真正吸引我的，就是这个精神内核：

它是一种对当代科技的反动，一种退回到过去看未来的姿态。

似曾相识的感觉，就是它了。原来我一直喜欢的就是这种“脱节”的调调，虽然我一直不知道它叫什么。

可为什么会有像我这样的一撮人，有这样古怪的冲动，要逆当代科技的潮流而动呢？我想一定是对于我们这一撮人来说，当代科技有让太多值得吐槽的地方。


■《盗梦空间》有着非常“不科幻”的背景设定。

科技不安

当今的科技以空前的密度服务于我们的生活，这是人的生活与科技最为亲近的年代。可是，就在当代科技的应用离我们越来越近的同时，它的原理却离我们越来越遥远。

几乎人人手里都有一台智能手机，却有几个人能真正了解这一台小小的手机里哪怕万分之一的技术？当代科技如此精深，以至于非专业人员几乎不可能真正洞悉这些应用背后的技术细节。每天服务于我们的科技其实掌握在越来越少的人手中，绝大多数人正失去对自己身边的那些每天见到的科技成果的理解和控制。面对当代科技，我们无法自控。

当代电子科技越展现它的神奇，这神奇背后不可触及的高深原理就越让人觉得自己被抛弃。那些在自家院子里捣鼓些瓶瓶罐罐就能搞出惊世发现，或在书斋里冥想一番便开宗立派的科学史传奇在当代科技发展精深至此的背景下几乎已经是神话，那些紧密缠绕在我们身边的科技原理对绝大多数普通人而言都是无法窥视的黑箱。面对当代科技，我们无知。

失控带来不安，无知带来恐惧。于是我们试图逃避不安和恐惧。

所以，回到过去多好啊，萌芽时期的科技还是我们怀抱中的孩子，稚气未脱而让人亲近。就像《雨果》中那个懂得画梅里埃剧照的齿轮机器人，那时的科技既展现引人入胜的魔力，我们又可以轻易窥见它运转的机理。那时的科技原理对于大多数人来说一目了然，因为尽在掌握所以无限美好。

可惜科技成熟得太快，对于大多数普通人而言，科技早已长大成人，离家远去，并一去不复返了。而我们舍不得科技的稚气，我们渴望回到科技的童稚时代。

科技不满

可是就像几乎所有父母那样，我们一边舍不得怀中婴儿长大成人，一边却总是忍不住畅想他的未来。可如今这个已经长大的孩子，是否符合我们当初的期望呢？

无论是在几十年前的科幻大师们的作品中，还是那些跟当年的我一样对科学充满憧憬的小男孩们的白日梦里，幻想中的未来世界大概都是一副改天换地的面貌。在我们当初的幻想中，未来等于巨大的天体、巨大的飞船、巨大的太空城……即便退一步，浩瀚宇宙中开天辟地这种事还太遥远，那人类起码也应该是在朝着这个方向努力中了。譬如说，即使天上的事还不行，那脚下的这个世界总应该已经被各种大机械、大建筑占领了吧？未来的世界就应该是像《第五元素》那样，整个地球被深不见底、宽广无垠的钢筋水泥森林包围。小时候想象中的未来科技很粗壮，一派气吞天下的气魄，科技的力量应该早已改变这个世界的外貌。

本栏目文章仅代表作者个人观点。

可惜当代科技的发展方向似乎远远偏离了我们当初的幻想。当代科技越来越精致，却也越来越小气。想象中的未来很粗壮，现实的未来却很纤细。当代世界的外貌跟几十年前相比，改变了很多，不过那只是拆迁的功劳，并没有多少科技的含量。

科技的成果并没有在大尺度上改变世界的面貌，而是越来越多地向小尺度发展。曾经的幻想中，未来世界的科技英雄应该是那些建造出宏伟太空城的科学家和工程师，而现实世界的科技英雄却是做手机的乔布斯。可我想，当年不会有哪一个小男孩的幻想是："未来，人人都用上了 iPhone 手机"吧？——这该是多么小气的幻想啊！

每当苹果又推出一款在工业设计和用户体验上登峰造极的新产品，我都要感叹一番科技进步的伟大和乔布斯追求极致的执着，可又总是忍不住这样想：如果把地球上所有那些绞尽脑汁让翻屏速度流畅了 0.01 秒的智慧都集中起来用在那些我们曾经幻想过的"大事业"上，那人类世界可能早就已经是"未来世界"的面貌了。人类是否倾注了太多的智力在一些对人类的发展进程并无多少作用的技术里，因而造成了巨大的智力浪费？让手机图标看上去漂亮那么一点点真的有那么重要吗？

在我这样幼稚的人看来，科技可以不精致，但科技必须得大气。我们幻想科技倒退回到还不那么精致的时代，然后重新沿着在一条足够"大气"的轨迹奔向未来。

所以我们那么喜欢宫崎骏作品里天上飞的、地上走的城堡，喜欢《最终幻想》里那些遮天蔽日的巨大飞艇，喜欢《机械迷城》里的钢铁城市——没错，它们都是蒸汽朋克。虽然以硬科幻的标准来看这些设定，它们的科学性其实为零，但是它们很能满足我们对"宏大"科技的幻想。

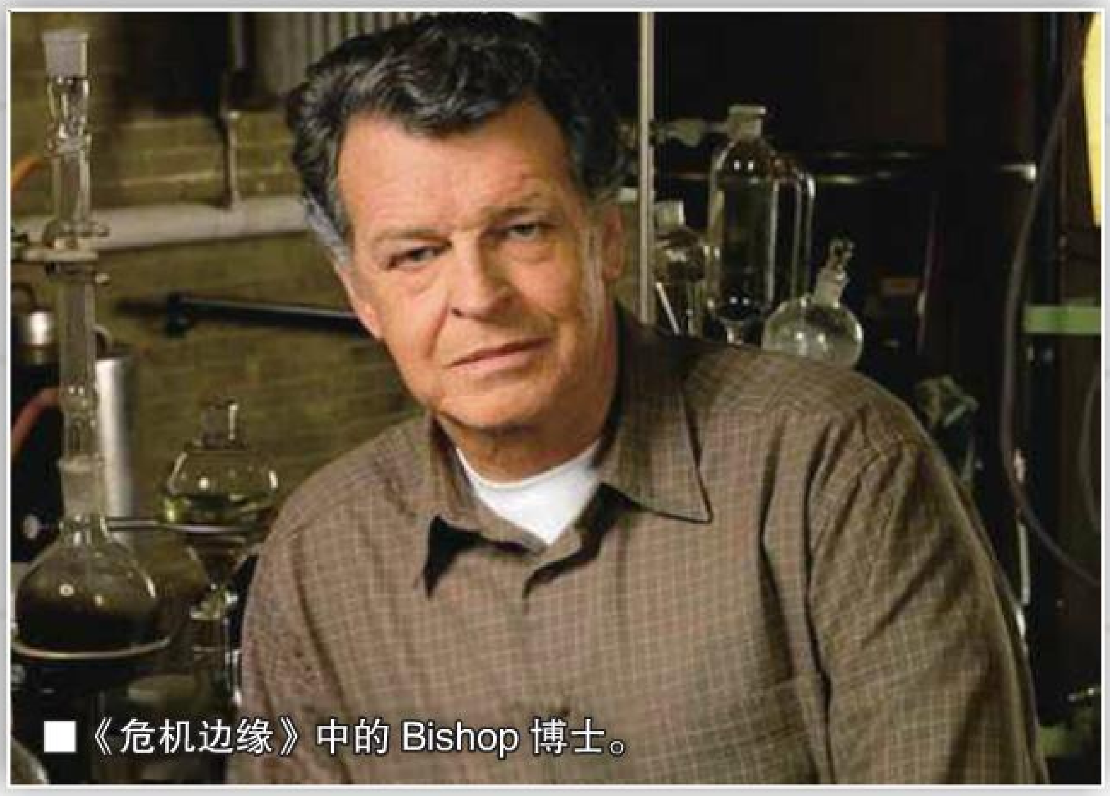
只有在蒸汽和齿轮中，科技才恢复了几分吞食天下的气魄。

科技无趣

当代科技不但小气，还很无趣。

人们都说当代无大师，可事实上说不定正好相反，当代科学界其实有众多智慧上可比肩历代大师们的人物，数量之多，可能史无前例。他们之所以成不了一般人心目中的大师，是因为当代科学已如此精深，以至于学术前沿中一个非常微小的课题便可轻易耗尽一个绝顶人物一生的智慧。而一般人心目中的大师却必须博学。

在一般人看来，一个顶级的科学家似乎必须上知天文下知地理。可实际上当代科学家已很少能真正博学。我所见过的博士其实大多都只是"专"士。科技的执行者如此，科技本身就很难让人觉得有多少趣味。


■《危机边缘》中的 Bishop 博士。

可是我们偏偏都喜欢科学家"跨界"。

在美剧《危机边缘》里，主角之一的 Bishop 博士在精神病院与世隔绝 30 年，出院后却凭借超人的智慧，用一堆前电子科技的老旧科学嫁接当代科技，破解一桩桩奇案，从物理、化学、生物到脑科学，全都不在话下。这是片中最有趣的一个设定，像《盗梦空间》一样，编导们同样利用"脱节"，让科学家重新变成了无所不能的跨界高手。这才是我们的幻想中科学家该有的样子。

看来科学还是原始一点的时候比较讨人喜欢，那时的科学神人们看上去都能呼风唤雨、上天入地，无所不能。这样的科技才够有趣。

科技冷血

当代科技不但越来越无趣，还越来越远离人的本能。进化心理学的研究证明，最能让人敏感的是那些人类祖先的生活环境中有生存威胁意义的刺激。所以越是冷兵器，就越能唤起人的情绪体验。枪比刀的杀伤力大得多，但刀更能引起人的恐惧。

手起刀落，鲜血淋漓，冷兵器的杀戮与血腥的恐惧体验紧紧相连。而子弹飞出，远处有个人倒下，杀戮的结果依旧，血腥的体验却大幅减弱。再到后来，一个按钮按下去，成千上万的生命消失，杀戮的结果更甚，血腥的体验却变成了零。当代科技把杀戮的体验与结果完全切割开来。借助于当代科技，一项能造成恐怖结果的行为很容易与施加者的体验完全分离。这是当代科技在现实中最冷血的一面。

但是如果把视角拉回到幻想的世界中，则人又极端嗜血。在现实中，越是低科技的武器越引起人的恐惧，而在虚拟世界中，一旦意识到血腥不会带来真正的危险，那么与血肉直接相联系的体验带来的就只是肾上腺素狂飙的快感。

所以在游戏和影像中，如果杀人不见血，那还有什么意思？银幕上的杀人武器越高科技，越与血肉的体验相分离，带来的快感也就越少。这就是为什么在那些高明的科幻片编导那里，即便整个作品的科技设定非常先进，也偏偏要在那些与武器有关的细节上刻意返古。



在吕克·贝松的《第五元素》里，几乎所有的细节都很完美并且很一致地被设定在一个相当高科技的背景下，而惟有武器这一环节上，在几场重头的枪战戏中，片中用到的武器与今天的热兵器几无二致。这是吕克·贝松的疏忽还是刻意为之？

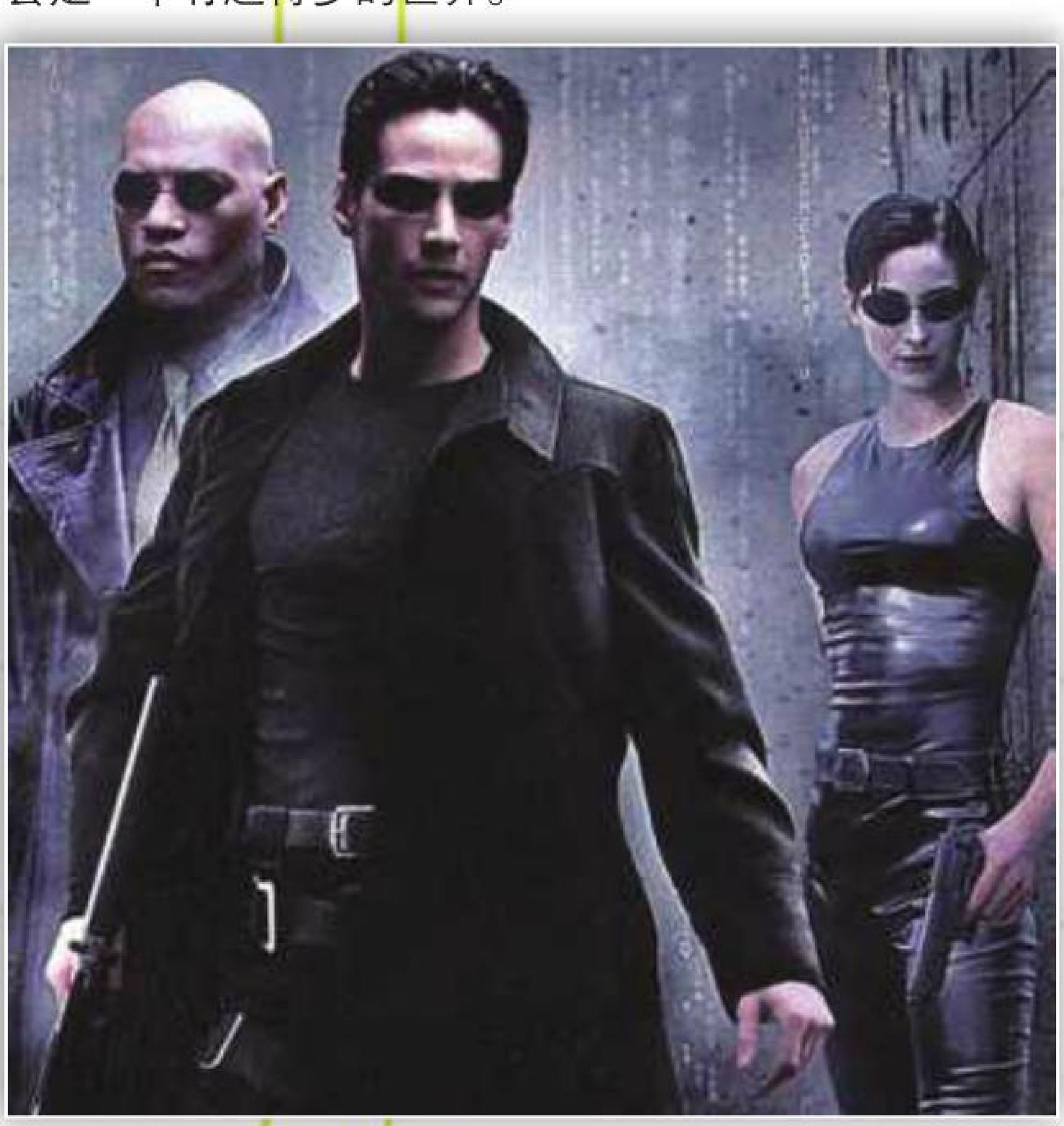
《终结者 2》中，卡梅隆让两个来自未来的集各种高科技于一身的机器人一个操着来复枪一个以"肉身"化为冷兵器互殴，如果 T800 和 T1000 带着未来的光束武器互射，那这部科幻经典会少去多少趣味？

在《黑客帝国》里，如果把那句让人热血上涌的"我要枪，很多枪"换成"我要镭射枪，很多镭射枪"的话，那是不是就忽然挫了一大截？

在一个幻想的世界里，我们不想要那些冷冰冰的高科技，我们渴望回到科技嗜血的时代，我们喜欢刀刀见血的刺激和快感。

总之，我们喜欢科技简单、科技大气、科技博学、科技嗜血，而当代科技又不能令我们满意，于是我们只好回到过去。

让蒸汽驱动的齿轮机械重新统治这个世界吧，那会是一个有趣得多的世界。



回望未来

其实这种退回到过去的姿态并不是幻想题材独有，几乎所有最好的文学、影视作品，都是以明显或隐含的追忆形式而展开的。真正的好故事都是"故"事。

明显的如古代的诗词、当代的怀旧散文。所有美好的事物都只存于过去，如今却不复存在了——从过去写词的李煜到现在写散文的董桥，千百年来都一直是同一个调调。

隐晦的如过去的《红楼梦》，近代的张爱玲以及现代的王小波。这些文学作品中迷人的苍凉感，其实都是宿命感：一切都不可避免地走向一个已知的结局，一切美好事物都最终注定地凋亡。作品中隐含着的是作者站在一个早已注定的悲剧结局中回望过去的视角。

最好的幻想作品也几乎都以追忆的形式展开的。只是在这些作品中作者不但想要回望过去，还想要"回望"未来。

在吉列姆的《12 只猴子》里，从未来穿越而来的布鲁斯·威利斯曾亲眼目睹过自己的毁灭，却眼睁睁地让自己滑向这一注定的结局，无论如何抗争，也逃不出宿命的掌握。

特德·蒋的《你一生的故事》里，女主角从语言学的启发中获得上帝视角，从现在到未来的一切尽在眼前，却自发地放弃了试图去改变既定轨迹的企图。

刘慈欣的《三体》系列明明写的是未来，却取名为《地球往事》三部曲。仿佛地球文明的宿命早已注定，不可展望，只可记述。

所谓幻想，皆为追忆。在幻想的世界里退回过去，在幻想中体验宿命与苍凉。

我们是幻想世界中的遗民，沉湎于前尘旧梦中遥望未来。 **[文：疯狂钻石]**

www.docin.com



无间龙头

为亚洲玩家量身打造的沙箱精品

提到沙箱游戏，无论如何都绕不开《GTA》这个响当当的品牌。原因很简单，这个总销量以千万计的怪物级游戏系列定义了沙箱游戏的基本标准。开放式地图、跌宕的剧情、丰富多彩的支线任务、驾驶、射击、动作以及探索元素等等，这一系列关键词，涵盖了沙箱游戏的魅力。换句话说，在这样的游戏中，玩家几乎可以为所欲为。对于在钢筋混凝土森林中为生计奔波的都市人来说，没有什么比在游戏中任意释放“负能量”更能减压了。而这也正是很多沙箱游戏尽管在主流舆论中臭名昭著，却能在商业成绩上一路高歌猛进，不断创造销量奇迹的重要原因。

沙箱游戏早已成为主流类型，进入高清世代以来，每年都会有不少作品问世。远的如《GTA V》、《荒野大救赎》，近的像《黑道圣徒 3》等等。这些作品的时代背景各异，但就故事的发生地来说，几乎都是以欧美地区为主。鉴于美国大片早就是全球观众喜闻乐见的东西了，所以作为亚洲玩家，我们开车自由穿行于游戏中的美国大都会，端着 AK47 和敌人在街头火并，丝毫不会感到丁点违和感，一切都是那么地顺理成章——沙箱游戏本不就应该是这样的吗？

沙箱游戏真的只能是这样的吗？

《无间龙头》的诞生告诉我们，以亚洲都市为背景，同样能够打造出优秀的沙箱作品。那么，对于亚洲玩家，特别是华语地区的玩家来说，《无间龙头》独特的吸引力体现在哪些方面呢？笔者试通过以下几方面来进行阐述：

以现实中的香港为蓝本构建的游戏世界，为亚洲玩家营造了空前的代入感。

作为亚洲地区重要的自由贸易港和金融中心，香港的繁华不是一般城市能够比拟的。而发达的经济带来的是文化事业的繁荣——港产影视作品在整个亚洲地区具有极强的影响力。特别是在包括大陆、港澳台以及新加坡等在内的华语地区，只要是有华人的地方，肯定就有“港片”的拥趸。拜港产影视作品所赐，人们对香港这一弹丸之地的风土人情、民俗地理如数家珍。对于大陆玩家来说，“自由行”让越来越多的人能够到香港“走一走、看一看”，与“东方之珠”做近距离亲密接触。早年在昏暗的录像厅中神往已久的“尖沙咀”、“铜锣湾”、“香港岛”等等，如今早已作为“我们自己的土地”被大家踩在脚下。假如此时耳边再响起十多年前《古惑仔》电影流行时那些脍炙人口的《刀光剑影》、《乱世巨星》等歌曲，或许塞一把西瓜刀到各位手里，大家就会燃到立即跟着“浩南哥”一起“搏命拼命”吧？（笑）

正因为香港在亚洲玩家心目中有着如此高的认知度，以其为蓝本的一座城市出现在游戏中，难免引起大家的关注。但是，假如这家名为 United Front Games 的加拿大开发商只是找来一些关于香港的风光照片做参考，堆砌一座仅在外观上和香港形似的城市，那显然无法让亚洲玩家买账。事实上，开发商在这方面表现出了十足的诚意。大到建筑风格、街道布局，小到街边小吃的种类、行人的口头禅等等，都透着地道的香港特色。比如玩家开车太猛，险些撞到路人时，对方会目送你的车离去并用字正腔圆的粤语送上一句祝福：“扑街了你！”层出不穷的类似细节，无时无刻不在提醒玩家，屏幕上的这座城市就是微缩版的香港。

当然了，由于本世代主机机能的限制，以及考虑到驾驶车辆时的流畅性，游戏中街道上的人流密度与现实中的香港不在一个数量级上。不过，将来如果《无间龙头》会在次世代主机上的推出续作的话，相信再现香港那些行人摩肩接踵的繁华街头应该不算问题。

港产黑帮卧底电影式的剧本，正对亚洲观众的口味。

首先友情提醒一句，下面这一部分内容涉及轻微剧透，对此比较介意的朋友请自行跳过。

“其实，我是一个警察！”
“谁知道？”

熟悉电影《无间道》的朋友肯定对两大影帝天台对峙桥段中这两句经典对白有印象。该片诞生于香港电影市道低迷的 2002 年，而其所创造的票房神话时至今日仍被影迷们津津乐道。在当时曾有影评人称：《无间道》使香港电影进入了“编剧时代”。这一评价其实是对该片剧本的高度肯定。随后影片的成功系列化以及大量跟风作品的热卖（好莱坞买走剧本翻拍的美版《无间风云》甚至成为第 79 届奥斯卡的大赢家），也佐证了《无间道》剧情的优秀。与之相应的，在这一大票卧底电影中浸淫已久的亚洲观众也迅速认可了此类影片常见的故事架构，卧底电影顺理成章地成为新世纪港产影片的主流类型之一。而且时至今日，卧底题材的影片仍具有相当不错的吸引力。

在这样的大前提下，剧情框架、角色设置以及故事走向等等都能找到《无间道》影子的《无间龙头》成为亚洲玩家追捧的游戏，这就一点也不奇怪了。而且，更为难能可贵的是，游戏所塑造的那些人物形象——视手下弟兄为家人的悲情“红棍（三合会组织的中层头目称号）”温斯顿夫妇、一心想要有所作为却惨遭屠戮的主角发小 Jacky、智慧过人心思缜密的大姐大江女士、阴险毒辣心狠手黑的最终 BOSS 大笑李、两面三刀深藏不露的幕后黑手 Pendrew 等等——都可谓有血有肉、真实可信。一家来自加拿大的开发商，能将发生在香港的卧底故事讲得如此地道，我们还有什么理由不对人家刮目相看呢？

融入了功夫元素的写实风格斗系统，令玩家乐此不疲

说起《无间龙头》里的格斗系统，可能很多老玩家会想起十多年前在 DC 上成为绝唱的“《莎木》系列”，特别是《莎木 II》。同样以香港作为游戏舞台展开探索与冒险之旅，同样向居于陋巷中的武林高手修习功夫之奥义，同样融实用性和观赏性于一体的动作设计，两者实在是有太多类似的内容了。当年的《莎木》令包括笔者在内的一大票“格斗游戏 + 中国功夫”爱好者深深折服并沉迷，眼下的《无间龙头》拥有类似的魅力。不知道还有多少老玩家还能记起《莎木 II》中通过 QTE 使出“外门顶肘”在天台将 BOSS 斗牛 KO 时那种酣畅淋漓的感觉？笔者在《无间龙头》中手机雕像并习得终极返技“咏春”时，那种眼前一亮的感觉与前者有着异曲同工之妙。

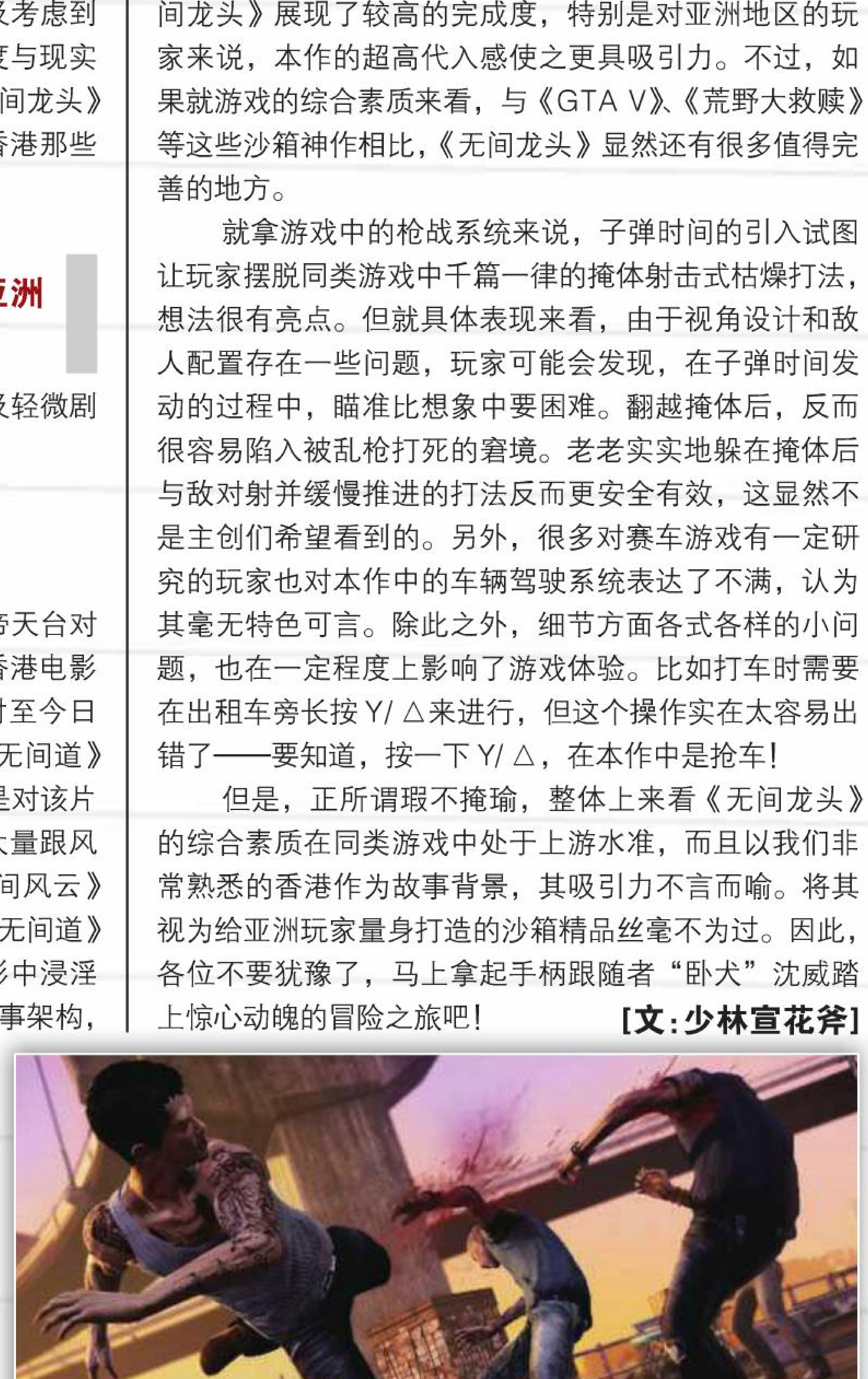
此外，由于本作邀请了 UFC 次中量级冠军选手 Georges St-Pierre 参与制作，因此游戏中的格斗系统从招式设计、动作实际表现到打击效果等都较为写实。比如作为核心的返技系统，尽管操作是一样的，但面对敌人不同的进攻手段，玩家控制的主角沈威能够第一时间使出最合理也最简单有效的反击动作。这一方面保证了格斗动作的真实性和流畅度，另一方面也让本作的格斗桥段充满观赏性，即便只是看别人玩，也仿佛在观看一场紧张刺激的动作电影。

综上所述，作为一款以香港为背景的沙箱游戏，《无间龙头》展现了较高的完成度，特别是对亚洲地区的玩家来说，本作的超高代入感使之更具吸引力。不过，如果就游戏的综合素质来看，与《GTA V》、《荒野大救赎》等这些沙箱神作相比，《无间龙头》显然还有很多值得完善的地方。

就拿游戏中的枪战系统来说，子弹时间的引入试图让玩家摆脱同类游戏中千篇一律的掩体射击式枯燥打法，想法很有亮点。但就具体表现来看，由于视角设计和敌人配置存在一些问题，玩家可能会发现，在子弹时间发动的过程中，瞄准比想象中要困难。翻越掩体后，反而很容易陷入被乱枪打死的窘境。老老实实地躲在掩体后与敌对射并缓慢推进的打法反而更安全有效，这显然不是主创们希望看到的。另外，很多对赛车游戏有一定研究的玩家也对本作中的车辆驾驶系统表达了不满，认为其毫无特色可言。除此之外，细节方面各式各样的小问题，也在一定程度上影响了游戏体验。比如打车时需要在出租车旁长按 Y/△来进行，但这个操作实在太容易出错了——要知道，按一下 Y/△，在本作中是抢车！

但是，正所谓瑕不掩瑜，整体上来看《无间龙头》的综合素质在同类游戏中处于上游水准，而且以我们非常熟悉的香港作为故事背景，其吸引力不言而喻。将其视为给亚洲玩家量身打造的沙箱精品丝毫不为过。因此，各位不要犹豫了，马上拿起手柄跟随者“卧犬”沈威踏上惊心动魄的冒险之旅吧！

[文：少林宣花斧]





婚礼上的“战争机器”

多边趣闻

华尔兹 提供

近日Epic员工Megan发出了自己与丈夫的结婚照片，不过不同的是，他们切蛋糕居然是用《战争机器3》中新增加的刺刀突击步枪（Retro Lancer）来切的。这一组结婚照片发来后，迅速闪瞎了所有人的眼球。

据Megan自己透露，她和她的丈夫Jeremiah两人都是通过Xbox Live认识的，他们曾经常在一起玩《战争机器》的网战，还不时搞一些战队聚会。记得第一次见面的时候他们只是普通朋友，后来两人都是单身的时候他们就开始约会相互单独见面。Megan的丈夫Jeremiah是个“技术宅”，他会经常编写一些有趣的app程序发给Megan，也正是这种古怪而又很酷的手段捕获了Megan的芳心，两人慢慢走到了一起。

而在《战争机器3》出来的时候，Megan由于要上班不能买到游戏，回到家中，Jeremiah送了她一份礼物，打开后其中有《战争机器3》以及电锯枪等周边，更重要的是里面还有一枚结婚戒指，接着Jeremiah向Megan跪下求婚，两人因此定下了婚期。

可以说正是《战争机器》促成了两人的婚姻，所以结婚他们也选择了“战争机器式”的婚礼。先前也有不少玩家通过Live结识自己的另一半并最终走到一起的例子，各位单身玩家们如果运气好，说不定也能达成类似目标哦。











蝙蝠侠弱爆了，贝恩才是哥的偶像！

多边趣闻

稀饭 提供

如果你已经看过《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》，那你们肯定知道贝恩很霸气，而如果你们没有看过，我必须要剧透一下，贝恩就是很霸气。但你们有想过要COS贝恩吗？当然，我可以听到很多理由，例如自己体型不像，没有道具等等等。但正如故事里贝恩所说的，如果他没有戴上面罩，又有谁会注意到他呢。所以COS贝恩的精髓就是面具，而在国外论坛上，许多影迷们已经用自己的方式证明了COS贝恩的难度有多低，形似是其次，神似才是关键。闲话不多说，上图！



▲任何人都可以是贝恩，你今天贝恩了没？











谁是最全能的Coser？答案是……

多边趣闻

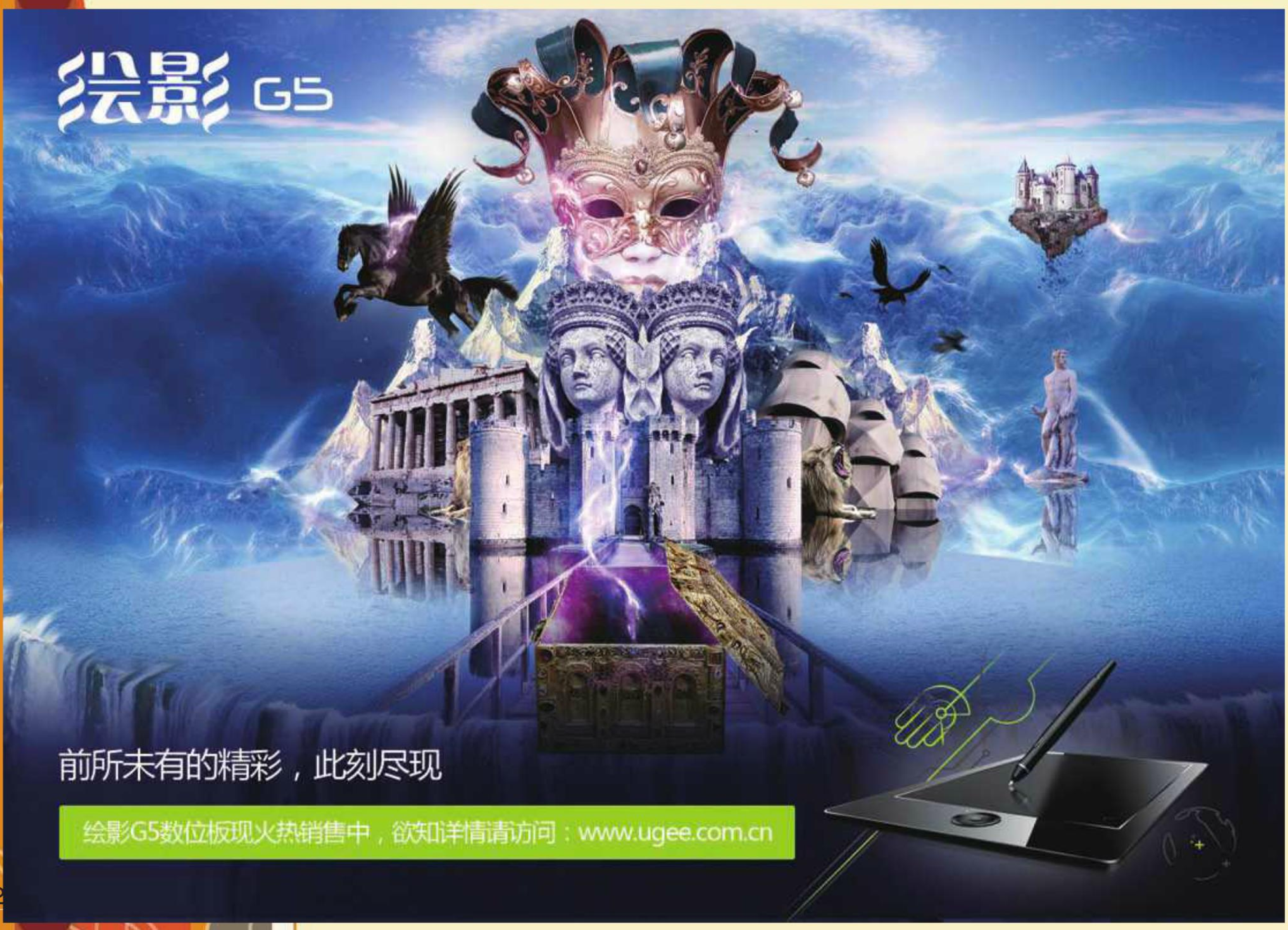
铃 提供

每逢游戏或动漫展，都能看到不少专业和业余的 Coser，虽然对原作角色的还原度各不相同，但这都代表了 Coser 们对所扮演角色的爱。

在准备扮演某个角色之前，扮演者需要做许多准备工作，比如订做角色的服装、假发、武器等各种专属道具，部分角色可能因为身材和体型的特别，对扮演者的基本条件也有一定的要求，当然，这一项也可以不是那么重要，因为偶尔还可以选择在扮演角色时加入自己的独特风格。正是由于有以上条件的限制，要想扮演多款风格各异的不同作品中的不同角色是一件比较困难的事情，不过下面要提到的这位 Coser，可是个了不起的人物，她的作品从美式到日式都有，还经常反串出演，而且对角色的还原度极高，只是……任何角色她都只摆出同一种姿势。

看到图片中那些熟悉的身影了吗？擎天柱、美国队长、蜘蛛侠、洛克人、奥特曼……知道他们是谁扮演的吗？居然是 Hello Kitty！这一套系列 Cos 是来自新西兰的设计师兼画家约瑟夫与 Hello Kitty 品牌合作推出的，我们熟悉的 Kitty 猫扮演了相当多的角色，他们来自动漫、电影、游戏、生活等多个领域，最全能的 Coser 非 Hello Kitty 莫属啊！





巴厘岛游戏产业见闻

多边趣闻

纱迦 提供

最近去了一趟印度尼西亚的著名渡假胜地巴厘岛，虽然那里风景如画，但作为一名游戏杂志编辑，自然也要对风景之外的东西比如游戏产业进行一番考察！

以巴厘岛的面积而言，当地的游戏店数量并不少。除了专门的游戏店之外，不少音像店也会多少搭着游戏来卖，一些大商场中也有游戏专柜，不过这素质嘛……这里要补充一下，除了旅游业异常发达之外，巴厘岛当地人民生活水平并不高，在我看来大概也就和中国90年代农村差不多，这也决定了当地的游戏产业必定是不能和咱们比的。

刚到巴厘岛当天，就去了当地人口中最大的一家游戏店。当时是晚上，在游戏店外面的招牌非常抢眼，我第一眼看上去，发现没有PSV，再一看连3DS也没有。这还不算什么，仔细一端详，连PS3都没有，倒能看见在国内几乎被玩家遗忘的GBA，于是一下子就心里有数了。果不其然，在当地几乎看不到3DS和PSV这两大新锐掌机的身影，就连PS3也只能在部分小店里看到。而早已退出国内舞台的PS2、GBA反而是处处可见，真是令人瞠目结舌。

不过令人惊异的是X360倒是全岛无所不在，基本上到了有游戏店必有X360的地步，只不过X360游戏几乎全部是D版，只有极少数店能看见Z版。这里的D版大部分都包装精良，封面清一色选用美版，印刷精良，若不是盒子是山寨的透明盒子，初一看还以为是正版呢！不过这种D版的价格也相当坑爹，一般在6～8万印尼盾左右（合人民币40～60元）。虽说来巴厘岛的欧美人不少，但这个价格恐怕和欧美二手游戏价格也差不多了吧？至于游戏数量也不算多，最新的游戏只看到《链锯甜心》。这种D版一般都出现在比较大的游戏店里，那种搭在音像店里卖的D版就和国内的5元版差不多了。

在巴厘岛的书店里，也很难看到专业游戏杂志，这和本人之前去过的地方都不太一样。不过仔细一想实属必然，要知道在这样一个风景如画的地方，人们怎么会煞风景地把宝贵的渡假时间用来玩游戏呢？

新番推荐《女子落语》

多边动漫

宇宙人 提供



7月新番中有不少表现出色人气火爆的作品，不过这里要为大家介绍的这部《女子落语》算的上是7月的黑马之一。作品改编自是由久米田康治创作的同名漫画，如果大家看过《绝望先生》的话恐怕对这个名字不会陌生。落语是日本的传统曲艺形式之一，类似于中国的传统单口相声。《女子落语》虽然在剧中反复强调这只是一部“轻描淡写女生们之间一些无伤大雅的日常对话”的动画，但内容含有大量恶搞、讽刺甚至令人汗颜的话题，使人忍俊不禁但同时又不禁令人怀疑这样的内容没问题么。剧中引用的典故量过于庞大，而且设计范围广，要找出全部笑点系那相当不容易，推荐了解或想了解日本文化的朋友观看。

Anisama in Shanghai 最终出演名单公布





即将于下月在上海举办的动漫演唱会“Anisama in Shanghai 2012 –Next Stage–”的最后一批出演阵容于9月3日正式公布。最终一批的参演艺人为：miko、nomico & Masayoshi Minoshima以及FLOW。至此，本届ANISAMA上海站的阵容已经全部揭露，参演艺人为：JAM Project、水树奈奈、Root Five、田村由加莉、茅原实里、CONNECT、岩田光央、铃村健一、栗林美奈实、May’n、蓝井艾露、春奈露娜、miko、nomico & Masayoshi Minoshima以及FLOW。

目前演出的购票工作依然在火热进行中，大家可以继续关注官网（http://www.anisama-shanghai.com）的通知。届时我们也将与本次演出的主办方进行合作，抽选并赠送应援毛巾以及纪念相册作为礼物送给大家，敬请关注我们的后续报道。



《无尽传说2》的日本全国五大城市巡回活动！

洛克 提供

多边趣闻



东京游戏展之后，NBGI将在日本全国各地区的五个城市召开名为“无尽传说2×PARCO”的巡回活动，地点包括名古屋（9月28日～10月8日）、仙台（10月3日～10月14日）、札幌（10月12日～10月21日）、广岛（10月25日～11月11日）、福冈（10月26日～11月11日），为将于11月1日发售的“《传说》系列”最新作《无尽传说2》宣传造势。活动的基本内容为《无尽传说2》的新情报、《无尽传说2》相关的新周边展示、“《传说》系列”历代作的展示、系列相关周边贩卖、前作《无尽传说》的动画原画展示等。入场费全免，且根据各店铺的情况，也许会有追加的活动也说不定。

同时，NBGI最近宣布将会连续七周放送《无尽传说2》的广告CM，直至十月下旬，且每周都会有不同内容，关注ufotable所制作的过场动画和对新旧角色们动向的读者们决不能错过！



玩家保健室



为玩家量身定制的保健提议

踏入9月，漫长的暑假也随之而去了，不知道各位度过了一个怎样的暑假呢？对于玩家来说，躲在空调房间里恶补着上学的期间所落下来的游戏和动画是暑期的一大享受，不过近年来由于科技发展和进步，人们都留在冷气房的时间增多，很容易就会使身体出现一系列机能衰退问题的病症，也就是俗称的“空调病”，因此这期健康专栏将会为大家讲解一下这个病的知识。

另外，对同时作为学生的玩家来说，开学之后户外活动的机会也会随之增加，因此这期还会介绍另一个跟夏天密切相关的问题——中暑。

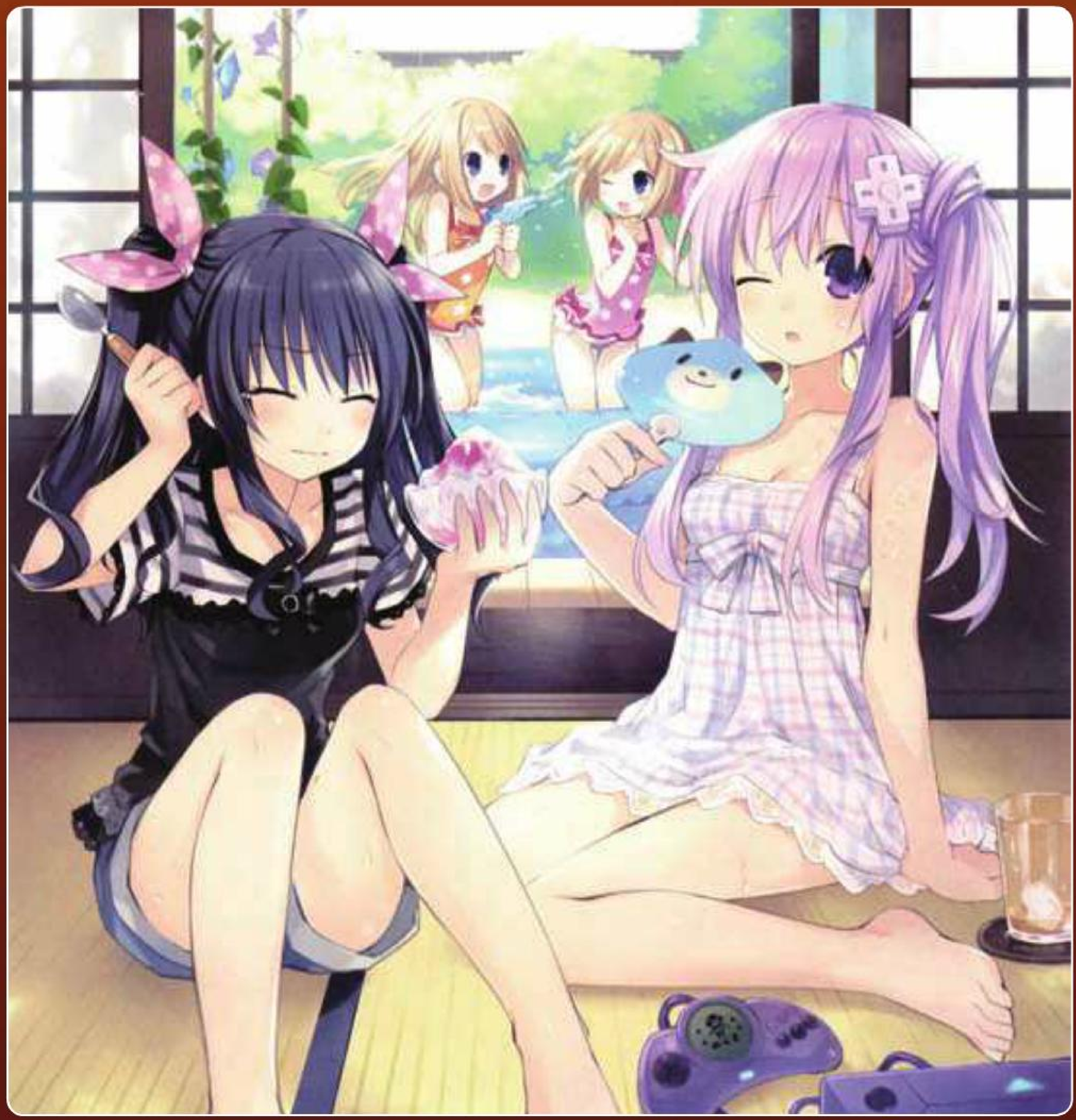
栏目主持 宇宙人　特约顾问 不动明皇

本期话题一：空调病

空调在制冷的时候，会产生大量的冷凝水，这些冷凝水都是来自于室内的空气，所以会令到室内处于一个非常干燥的环境。而长时间都留在干燥的空气里，首先我们的眼睛和嘴唇都会觉得非常的干；其次由于夏天穿衣较少，大部分皮肤都直接裸露在空气里，也会在不知不觉之间散失了大量的水分，而使皮肤也非常干燥；呼吸的时候，经常呼入这种干燥空气的话，会使鼻粘膜、气管粘膜变干，影响到正常的粘膜正常的吸附功能，空气干燥还会引起大量的粉尘，各种病毒、细菌孢子、各种微生物虫卵等就会扩散在这些粉尘中，弥漫在房间内，很容易经由呼吸道造成感染。低温环境会使血管急剧收缩，血流不通畅，关节手冷受损导致关节痛；室内外的温差大，人经常进出会感觉到忽冷忽热，这会导致人体内平衡调节系统功能紊乱，引起头痛，易患感冒。冷的感觉还可以使交感神经兴奋，导致腹腔内血管收缩，胃肠运动减弱等。另外女性在寒冷的刺激下可影响卵巢的功能，排卵发生障碍，表现为月经失调。在空调房相对密闭的空间里，室内空气混浊，细菌含量增加，二氧化碳等有害气体浓度增高，在这样的环境下呆久了容易引起头昏目眩。



■冷气机滴下的冷凝水正式源于空气中的水分。



空调病预防

1. 注意房间的通风，开空调前先开窗通风10分钟，每天定时打开窗户，关掉空调，增加换气，使室内保持一定量的新鲜空气。定期清洗空调的过滤装置。室内不要抽烟。

2. 注意保湿，这个保湿分两个方面，人体内的保湿以及房间的保湿。人体内保湿就是要多喝水，及时补充流失的水分。喝水最好是选择白开水、温开水，尽量避免冷饮。而室内的保湿，就是把室内的相对湿度保持在50%-60%，除了用加湿机，最简单的方法就是在室内放一盘水了。

3. 室内室外的温差不宜过大，一不超过5摄氏度为宜，国家提倡空调应该开到26摄氏度以上，既节能又不容易患病。我知道不少人开空调睡觉的时候喜欢把温度开到最低，然后盖着棉被睡觉，我个人是非常不提倡这种做法，一来非常的不环保，再者这样很容易受凉感冒。

4. 不要让空调的冷风直接吹在身上，刚在户外回来，大汗淋漓的时候最好不要直接吹冷风，这样降温太快，很容易发病。



■无叶风扇是近年来新发明的产品，是夏季消暑的极品。

5. 室内注意保暖，不要光着膀子，一来可以防止关节受凉，二来不容易感冒。

6. 定期对房间进行消毒，可有效防止微生物和细菌病毒的滋生。

7. 最后一点当然就是注意平时的身体锻炼，增强体质了。当然还要劳逸结合，长时间玩游戏无论对身体还是精神都是一种负担。

8. 如果出现鼻塞、眼睛干涩、嘴唇干、头昏、打喷嚏、耳鸣、乏力、记忆力减退、皮肤发紧发干、易过敏、易起皱、关节痛、肌肉痛等症状，就表示你很可能已经中招了，可以尝试服用藿香正气水以祛暑解表，如果症状比较重，那么请到正规医疗机构对症治疗了。

以上就是关于空调病的一些基本知识跟预防。希望对大家有一定的帮助。下面我们把话题由室内转到室外，虽然中秋将近，但天气却不会这么快就凉快下来，相信各位读者都深有体验吧。正如前面所说，随着开学，学生玩家户外活动，特别是在烈日下活动的机会也会增多，因此下面就进入另一个话题。

健康问题答疑

Q：想买个太阳眼镜，淘宝的价格幅度好大，十几块到几百块都有，不同价格的差别大么？

A：首先如果真的要戴太阳眼镜的话，我不建议买淘宝的那些廉价墨镜，因为那些所谓的太阳镜只是单纯的往镜片里加入黑色，而没有考虑过阻挡和反射紫外线。当戴上太阳镜的时候视野变暗，瞳孔就会生理性的增大，如果没有有效的阻挡和反射紫外线的措施的话，只会让眼球接收更多的紫外线，这样对眼睛反而有害。





※本栏目特约顾问不动明皇，既是一名游戏玩家也是咱们UCG的老读者。中医学毕业，现任职于某医院的创伤骨外科，能利用各种资源为我们提供全面的健康指南。

本期话题二：中暑

本期的开学特企中提到过预防中暑的方法，但有时候（特别是军训）还是难免自己或者身边的人中招的是不。所以这里就趁机会介绍一些中暑的症状以及急救方法，自己出现了这些症状的时候要及时注意，如果身边的妹子倒下了，也得有方法去救她们是不？

惯例先来科普一下，中暑是指在高温和热辐射的长时间作用下，



机体体温调节障碍，水、电解质代谢紊乱及神经系统功能损害的症状的总称，是一种威胁生命的急诊病，若不给予迅速有效的治疗，可引起抽搐和死亡，永久性脑损害或肾脏衰竭。核心体温达 41℃是预后严重的体征；体温若再略为升高一点则常可致死。所以如何在中暑的初期阶段判断并采取适当处理措施就显得非常重要。

中暑主要症状

根据临床表现的轻重，中暑可分为先兆中暑、轻症中暑和重症中暑，而它们之间的关系是渐进的。

一、先兆中暑症状：高温环境下，出现头痛、头晕、口渴、多汗、四肢无力发酸、注意力不集中、动作不协调等症状。体温正常或略有升高，如及时转移到阴凉通风处，补充水和盐分，短时间内即可恢复。

二、轻症中暑症状：体温在 38 摄氏度以上。除头晕、口渴外有面色潮红、大量出汗、皮肤灼热等表现，或出现四肢湿冷、面色苍白、血压下降、脉搏增快等表现。如及时处理，通常可于数小时内恢复。

三、重症中暑症状：顾名思义，是中暑中情况最严重的一种，如不及时救治将会危及生命。这类中暑又可分为四种类型：热痉挛、热衰竭、日射病和热射病。

1. 热痉挛症状特点：多发生于大量出汗及口渴，饮水多而盐分补充不足致血中氯化钠浓度急速明显降低时。这类中暑发生时肌肉会突然出现阵发性的痉挛的疼痛。

2. 热衰竭症状特点：这种中暑常常发生于老年人及一时未能适应高温的人。主要症状为头晕、头痛、心慌、口渴、恶心、呕吐、皮肤湿冷、血压下降、晕厥或神志模糊。此时的体温正常或稍微偏高。

3. 日射病症状特点：这类中暑的原因正像它的名字一样，是因为直接在烈日的曝晒下，强烈的日光穿透头部皮肤及颅骨引起脑细胞受损，进而造成脑组织的充血、水肿；由于受到伤害的主要是头部，所以，最开始出现的不适就是剧烈头痛、恶心呕吐、烦躁不安，继而可出现昏迷及抽搐。

4. 热射病症状特点：还有一部分人在高温环境中从事体力劳动的时间较长，身体产热过多，而散热不足，导致体温急剧升高。发病早期有大量冷汗，继而无汗、呼吸浅快、脉搏细速、躁动不安、神志模糊、血压下降，逐渐向昏迷伴四肢抽搐发展；严重者可产生脑水肿、肺水肿、心力衰竭等。



▲顾问医生玩《怪物猎人》最有名的事迹就是开场后在同伴喝下冷饮之前被小镰蟹猫车。

中暑急救要点简介

在先兆期跟轻症期采取有效的措施可以有效缓解中暑症状，并可阻止病情继续朝重症重症恶化发展。所以下面说说中暑的急救方法。由于中暑是人体温度、水、电解质调节紊乱而发生的，所以急救措施也是针对这几点：

1. 首先将患者移至阴凉的地方，松开或者脱掉衣服，让患者舒适地躺着，用东西将头及肩部垫高。可以在太阳穴上涂点风油精。



■烈日下户外活动的时候可以随身携带一瓶小小的风油精备用。

2. 用弄湿的毛巾或者其他的布敷在患者头上，附近有小卖部的话可以买几条冰棍用布包着冷敷，效果更好。冷敷位置还可以选择身体大动脉的流经处，如腋下，腹股沟等。

3. 待患者恢复知觉后可以给饮用清凉的盐水，以补充流失的电解质及水分。饮水应该按少量多次的原则，避免一次性饮用大量的水，每次不超过 300ML 为宜，大量饮水不但会冲淡胃液，影响消化功能，还会引起反射排汗亢进。结果会造成体内的水分和盐分大量流失，严重者可以促使热痉挛的发生。

4. 最后送院作进一步的观察及治疗。（重症患者必须立刻呼叫救护车送院抢救）

题外话：拯溺TIPS

说到夏天的活动怎么能少了游泳。但是大部分游泳的爱好者只是单纯的掌握了游泳的技巧，而对水中求生或者营救遇溺者等技能却一窍不通，真正下水营救时往往连自身的安全都不能保证，不但无法营救遇溺者，自己反而遇溺身亡的事例近年屡见不鲜。所以我这里想单独讲几个关于游泳安全及拯溺的问题。

如果自己没受过专业拯溺训练或者根本不熟水性的人切勿争一时之勇而牟然下水营救。虽然听上去很窝囊，但还是建议先打电话报警，尽量大声呼喊引起周围人员的注意，就地取材，全力寻找救生圈、木板、塑料桶等可漂浮之物，迅速抛向溺水者，让他抓住这些器具不致下沉，或者递给溺水者木棍、绳索甚至是绑在一起的衣服等拉他脱险。

特别要注意的是，遇到有人溺水时，一定要运用最安全的方法，如能在岸上施救的，绝不要下水去救；如能用器材去施救的，绝不要徒手去救。不论使用哪一种救生方法，都要先要求自己本身的安全，才能谈到去求助他人，千万不要变成“人溺己溺”。

在不熟悉的水域落水营救时，不应直接游向溺水者，而应该一边探索一边接近溺水者。溺水者落水后由于惊恐，手脚会乱舞，如果此时正面靠近溺水者，很可能会被溺水者抓住而发生危险，此时应该先让溺水者知道有人来救他，让他稍作冷静，然后施救者由背后接近溺水者，用手托着溺水者的下巴与水面上，用反向的蛙式缓慢游回岸边。

上岸后营救者应该先清除溺水者口中、鼻内的淤泥、杂草等异物，有假牙的应取下假牙，以免脱落阻塞气管。保持呼吸道通畅，解开衣服、裤袋、内衣等，使呼吸运动不受外力影响。对尚有心跳呼吸，但有明显呼吸阻塞的溺水者，应先控水：救助者单脚跪地，另一条腿屈膝，将溺水者腹部置于屈膝的大腿上，使身体其余部位下垂，然后拍背部，使口腔咽部及气管内的水排出。若溺水者呼吸心跳已停止，在保持呼吸道畅通的条件下，应立刻进行口对口人工呼吸及胸外压。直到救护车来到。



拯溺是一门专门的学科，这里说到的只是非常皮毛的一部分，有兴趣的可以参加相关的拯溺课程，或者阅读相关的教程。

GAME TRIAL COURT 游戏审判堂



《无间龙头》是与非

游戏审判堂第一次开庭受到了不少玩家的意见与建议，该栏目目前还会逐步完善，以不定期的形式刊登。本期审判堂审判的内容是最近大热的游戏《无间龙头》，虽然游戏的素质足够出色，但不少编辑仍然对游戏在对香港与真实的还原度上的问题颇有微词，本期游戏审判堂就来讨论一下这款游戏是不是在真实度与还原度上存在很多问题。



华尔兹

正方代表

《无间龙头》忠实脑残粉，认为游戏还原度很高，很大程度上忠实还原了香港的方方面面。



稀饭

反方代表

与正方持相反观点，认为游戏素质不错，但在香港还原度与真实度方面仍存在许多不合理之处。

审判 建筑物，场景还原度

华尔兹：《无间龙头》在还原度上是比较考究的，不过他还原的香港算是稍早之前的，与现代的香港仍有一定区别，除了土生土长的香港仔外，很难有人能说的上还原度有多高。不过制作组明显是考证过的，比如传统的建筑以及楼房部署。

稀饭：虽然是旧香港，但这也太老太破了，完全没有发达的赶脚啊。我还以为我回到了旧社会。街道宽的又以为是到了美国。

华尔兹：那是因为你在一开始的穷人区域，到后期去坚尼地附近就能看到大楼齐高耸，跑车满地跑了。街道宽窄问题我觉得还好，总不能从头到尾开车都感觉不畅吧，游戏中还原度最高的就是帮助盲人通过的红绿灯，这个声音是我对香港比较深的印象，还有就是满街的香水味，不过游戏里肯定是闻不出来的。

审判 中式字体以及粤语还原度

稀饭：重点有些中文都是瞎写的吧，比如一个招牌写着上海煎包的摊子上面摆着蒸笼，给你的东西类似糯米鸡，在人物服装方面还原度有些问题，明显有些偏美式，不少人还会穿着旗袍上大街，这现实中很少。一些过于刻意的传统痕迹（比如一些背街小巷中过多的火红灯饰），显得稍微有点用力过猛。

华尔兹：中文内容比起其他胡乱添加中国字的游戏已经考究许多了，比如新《杀手47》里的“重口味早餐”。游戏中不少服装以Hip Hop为主，这种风格在香港其实比较普遍的，即便现在香港街头的年轻人潮流装束也以街头Hip Hop风为主，所以在还原度上不存在太大的问题，至于旗袍嘛……估计是以凸显中国风为主吧。没错，这游戏可都是在为了照顾广大中国玩家的亲切感啊！

稀饭：请问明明是发生在香港的故事却主要角色的配音以英文为主，点缀粤语的形式，这哪里照顾国内玩家啦？

华尔兹：不过游戏里的粤语都很正宗，请了不少英语和粤语双通的大腕儿来助场。配音方面也是很考究，有一些很搞笑的，比如“我识得好多人架，E家我点左你相啦（我认识道上的人，现在我记住你样子了！）”让人投入感倍增。

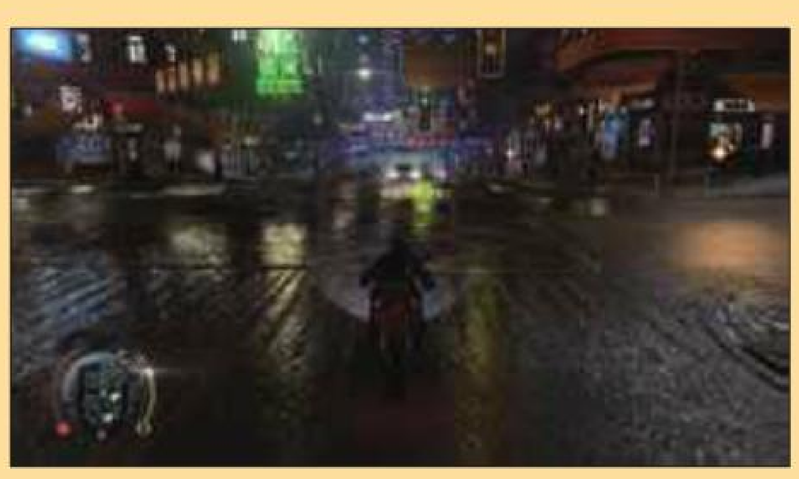
稀饭：哼哼，关于这个问题，我这里有位证人。

宇宙人：大家好，我是证人宇宙人。身为广东人的我觉得游戏里的粤语台词很正宗，但是有的台词语气好奇怪，最搞笑的是警察追捕：“前边果位先生，唔该你停低一下（前面这位先生，你先停一下下）”。警察说这台词的时候我正在和他激烈地展开追逐，他说话语气好像在散步！

华尔兹：……，香港警察见多识广，语气从容淡定也很正常吧。

宇宙人：我可是刚在游戏里撞死了七、八个平民，枪杀了十几个警察啊。

华尔兹：……，请这么残暴的证人真的没问题吗？





审判 细节考量

稀饭：叫另一个证人登场！

伽蓝：大家好，我是证人伽蓝，身为一个正宗的广东人，我要指正的就是游戏里收保护费太不真实了！我第一次去收保护费，对方居然给我红包，红包啊大哥，我是来收保护费的，不是来要压岁钱，结果主角却高兴的把钱揣兜里了，这哪里真实了？

华尔兹：你是正宗的广东人和收保护费有啥关系？你没收过保护费当然不知道，这可是避免被抓不惹人耳目的最佳伪装手段，收着红包，大吉大利，多好。再说红包也是凸显中国风的一种特色，红包不到手，保你命没有。

稀饭：可是如此一来，红包里的保护费面额完全由对方来算，对方如果只往里面放几张5块钱的，怎么办。

华尔兹：红包上肯定是有写名字的，如果谁敢玩诈，Son on Yee肯定要去让他满地找牙。关于游戏细节出色的论证，我这里也有位证人。

一刀：大家好，我是证人一刀，我觉得《无间龙头》收录的中国歌曲太赞了，我每次开着车，听到《夜上海》、《苏三起解》、《涛声依旧》这些歌，连我这个硬汉都有眼泪在眼眶中打转的赶脚，这实在太亲切了！游戏里收录的不少中文歌也很不错，让我这个听不懂粤语的老人家也能优越一把，关键是某次我去抢车时居然放开了QQ斗地主里的音乐，顿时来了精神，腰也不疼了，腿也不酸了，走路也有劲，一天抢了好几辆车！

稀饭：收录的中文歌曲太少了，虽然有一些耳熟能详的，但你看到了原生碟就知道了，游戏中电台还是欧美音乐多一些，而且有些中文歌太冷门，我都没听过，怎么也得来首《最炫民族风》啊！

华尔兹：……我对反方的品味不做任何评价。



稀饭：关于游戏在细节方面有问题，我还有另一位证人！

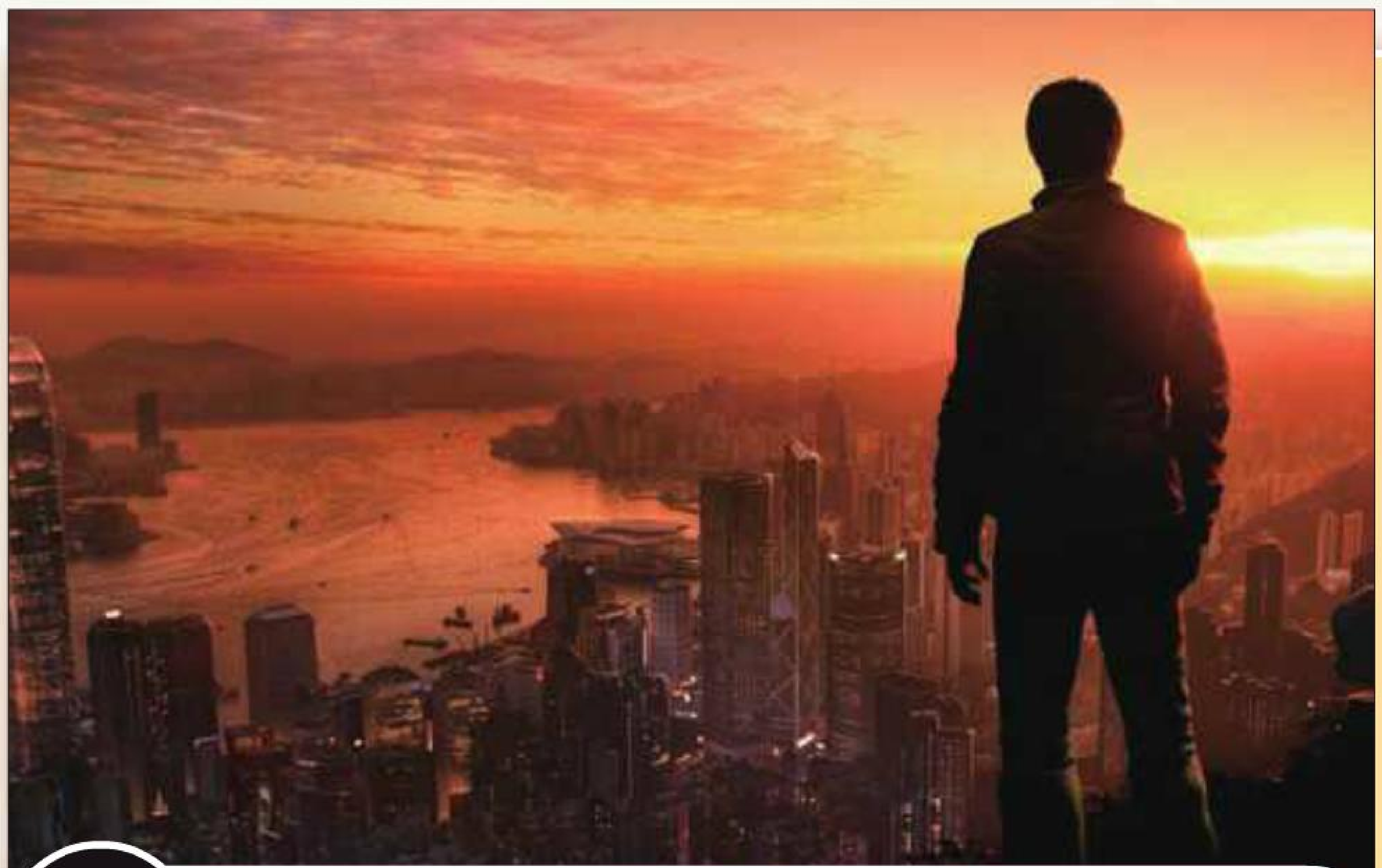
狼来了：大家好我是证人狼来了，我要提出抱怨的是游戏里的脏话也太多了，感觉挺刻意的，我就随便走路不小心碰了别人一下，对方就破口大骂，问候我全家，至于吗？去香港也不会遇到这么多没事挑衅的人。

稀饭：没错，我在路上跑5分钟，听到最多的话就是#%…%#￥%…#￥（以上内容做消字消音处理）。

华尔兹：你这明显是在穷人区域，文化水平不高，你去富人区坚尼地区域转转，那里的人可都是不怎么说脏话的。顶多是说“撞到人都5道歉架？”“点行路架？“行路唔带眼架？”这种。

狼来了：富人区骂人更狠，而且都是用英语骂的。#%…%#￥%…#￥(以上内容做消字消音处理)

华尔兹：……主角撞了人不道歉，在道德价值观方面也确实存在问题，被骂也属于情理之中，这一点我认为还是很真实的。要注意讲文明懂礼貌。



审判 真实度还原问题

稀饭：还有现在香港哪能找到斗鸡和地下格斗场啊，街头赛车到处都是，走两步就能遇到流氓混混，这香港也太乱了吧，我在游戏中最少被抢了二十次包。

华尔兹：你……你有证据吗？

稀饭：传证人铃姑娘。

铃：大家好，我是爱打枪的铃，话说我对《无间龙头》中不停出现的坏人深恶痛绝，有一次我路过一个萌妹的车附近，她告诉我她的车坏了让我帮她修一下，话说没想到我刚把头低下检查就有人从后面给了我来了一技狠狠的肘击，我追了十几条街才把对方给打死，把小女子我给气坏了！话说香港真这么乱吗？好可怕！

华尔兹：主角身为一个卧底警察，打击犯罪实乃应尽的义务，就好像每个侦探身边总是围绕着数不清的案件一样，如果游戏从头到尾都是风和日丽，哪里还有紧张刺激的情节，哪里还需要这位便衣警察的铲奸除恶。

稀饭：而且虽说是为了符合身分，沈伟行为会粗暴一点，但这吃东西的习惯实在是不敢恭维，喝个饮料罐子随地丢，吃个鸡串咬了两口就随手一甩，连喝凉茶的瓷碗也照丢不误，刚才提过他神秘出现的摩托头盔吧？这家伙一下车直接把头盔一丢，我怎么不知道那东西原来也是一次性的啊？其实他是恶少洛克假扮的吧，因为也只有在内地还可以这么干，在香港随地丢垃圾杂物可是会被罚款的。而且我在游戏里面就没有看到一个可互动的小型垃圾箱，大型的倒是可以互动，但是往里面丢的却是敌人……还有这游戏打个麻将居然是用德州扑克的玩法，这种西结合的方式也太让人接受不了。还有沈伟是怎么混进全是光头僧的少林寺里的？还有关键沈伟手里那部电话，如果在旧香港，绝对是来回碾压007之流的超强黑科技啊，香港警察又不是FBI，这么先进的设备给一个卧底真的没问题吗？再说一句和本案无关的，沈伟的体质简直就是钢铁侠，各种电钻刀具在身上跑过之后居然没等多长时间就若无其事一样，难道做卧底之前要服用什么变超人的药吗？还有还有，沈伟每次都能从摩托车后面“变”出个帽子就算了，上个厕不洗手就算了，怎么可以无限一直不停的上啊，他是喝了多少水啊？这么多证据摆在你面前，你还有什么好说的！

华尔兹：这……这一切都是为了照顾游戏性！这么多细节考量如果真的能方方面面都能照顾到的话，怎么也得10年以后的游戏中了。但你不得不说，主角可以上厕所，可以洗手，可以从冰箱里拿吃的，人死了会有救护队登场，这些可都是不少沙箱游戏中比较难见到的，要知道不少游戏的主角可都是千年不上厕所，万年不吃东西睡觉的怪物啊！

稀饭：不过说了那么多缺点，我得讲句公道话，有的NPC台词还真是很神，例如在夜市有个老板大喊“深圳的价钱 ，香港的品质。”顿时让我笑喷，之后细想又感到泪流满面。不过一说起这个，我又想起游戏中那极其不规范的人名设计，有的听起来是顺着读比较像中文名，有的却是倒着读比较顺，加上多数人物是混黑道的，根本搞不清那是名字还是外号，所以说这游戏的东方元素多是多，但从我一个广东人的角度看来，还是徒具其形，玩深了，难免觉得有点遗憾。

邪魔院

小编带你走进日本

开学了，不知道大家在暑假内的计划完成得如何，收获总归是有的，但遗憾当然也少不了。好在今年的中秋节和国庆是连在一起的，即将到来的小长假也可以安排一些补习或者出行计划，用文字或者图片把这些回忆记录下来，很多年后这些就会成为我们最最珍贵的财富。（投稿邮箱：ucg@ucg.cn）

东瀛风采

夏日的那些回忆——

流水素面 流しそうめん

在炎热的夏天，日本人也喜欢傍晚围坐在院子里纳凉，于是就诞生了“流水素面”这种别出心裁的吃法。首先需要准备特殊的装置来制造流水，通常日本人会将竹制的空筒倾斜摆放作为水槽，从上方引水，水槽的下方还要放置一个木桶来接水。准备完毕后，人们会围坐在水槽的两侧，用筷子接住从水槽中流下的素面放在碗中食用。流水素面并不是一种特殊的食物，单纯只是一种特别的吃法，充满夏日的风情。在日本你甚至还能买到电动的“流水素面机”，省去准备道具的烦恼。



夏令营 林間学校

“林间学校”并不是建造在树林中的学校，而是指广义上的学生出游宿营，在夏天的话，就是我们通常所说的“夏令营”。日本的学校在每年7～9月份之间几乎都会组织各种各样的夏令营，例如野营、登山、体验生活等等。夏季的高温不适合正常教学，而夏令营则刚好能利用这段时间丰富学生的生活。除了“林間学校”、还有去海边出游的“臨海学校”，甚至包括修学旅行，这类活动都是夏天必不可少的。

盆舞 盆踊り

以前为大家介绍过日本夏季的祭典活动，而“盆舞”便是日本的夏日祭典中最著名的盂兰盆会中的一项最具代表性的活动。盆舞最早是一项佛教仪式，用来祭奠那些逝去的人，后来变成民间的自发活动，遍及日本全国。盆舞的伴奏非常讲究，乐曲为特定的民谣且由专人演唱，而太鼓、三味线这些传统东瀛乐器也是重要的组成部分。参加盆



舞的人通常身穿传统的浴衣，你可以将团扇插在身后，甚至还能带着各式的面具进行舞蹈，形式不拘一格。

烟花 花火

日本禁止普通百姓随意燃放大型烟花，只有在获得许可后才能在特定的节日或者仪式上燃放，因此若能看到一场炫目的烟花表演，日本人都会很珍惜这样的机会。烟花表演在日本更像一场庆典活动，所以又被称作“烟花大会”。夏季全国各个地方的烟花大会往往会作为当地的旅游节目，提前数月就开始宣传与预告，可谓相当隆重。当然，在大型烟花之外，小孩们也可以买到相对安全的玩具烟花来游玩。即便如此，大人们也会提醒他们准备一个水桶，用来处理哪怕是非常微小的火源。日本的传统建筑大都为木质结构，火灾是日本人最不愿意遇到的问题。

试胆大会 肝試し

尝试恐怖的话题是夏季解暑的另一种方法，它总是会让你不寒而栗。所谓试胆大会，通常的规则为两人一组进行夜间探险，比试哪一小组能在最短的时间内抵达目的地并安全返回，通常探险的地点为夜间的山路，登上山顶再折回，也有胆大者会选择墓地或者更荒无人迹的地方来进行探险。这种只会让你脊梁冒冷汗的活动，拔群的降暑效果是不言而喻的，特别是对于女孩子而言。（笑）

切西瓜 西瓜割り

这里所说的切西瓜并不是普通的切西瓜，而是蒙上眼睛用一根木棍去砸西瓜。砸西瓜的人根据同伴指示的方位来判断西瓜的位置，能准确地砸开西瓜就算成功，这是一项需要团队合作的游戏。由于这项游戏需要很宽广的空间，因为经常在沙滩或者其他旷地内进行。不过粮食自然也是不能随便浪费的，尤其是西瓜在日本还算是非常昂贵的水果之一，所以即使被砸烂的西瓜一般也会被大家分着吃掉，前提是你事先将西瓜放在餐布之上，而不是放在脏兮兮的地上……

暑中问候 暑中見舞い

暑中问候是指炎夏时节探访亲朋好友的一种行为，可以是亲自登门拜访，也可以用书信代替，不过通常都会附带上一些赠予品，例如水果或是其他降暑的礼物。立秋之后，如果还去慰问他人或者赠送礼物，那么就不能称作“暑中问候”，而应叫做“残暑问候（残暑見舞い）”。在注重待人礼节的日本，“暑中问候”如今也成为了一种社交辞令，和他人打交道时经常能听到这个字眼。

七夕 七夕

7月7日的七夕是牛娘和织女一年一度重逢的日子，日本人对于七夕节的重视比起中国人有过之而无不及。在七夕这一天，日本很多地方都会举办特别的庙会和祭典，人们写下短签折出纸鹤，以祈求实现自己的愿望。日本的七夕已经不单纯是一个与爱情有关的节日，确切地说更像是夏日里一个祈愿的特殊日子，聪明的商家一般也会针对七夕推出一些特别的商品与服务，用以招徕生意。



■高高挂起的棚幡装饰是日本七夕日的象征。



广州天下聚会"VR"——潘多拉的诱惑 报名啦！

活动日期：2012年10月13日（星期六）
活动时间：am11:30~pm17:30
活动地点：羊城创意园（筑梦文化传播公司展厅）
主办方：北通、广州天下聚会玩家群、游戏机实用技术
协力媒体：游戏机实用技术、掌机王、多玩游戏网、玩家网、天平洋游戏网、太平洋电脑网、天极游戏网

UCG小编现场参与！

时隔两年，广州天下聚会携手北通强势回归！

"More than Games"，"简单而华丽"一直是广州天下聚会的主旨。这跟北通一"Be Top"的品牌理念高度契合。广州天下聚会从第一次的"女仆主题"，到之后的"动漫元素"、"街头文化"、"奥运精神"，甚至是设立捐款，具有慈善意义的大型嘉年华。丰富的舞台演出，别出新意的节目设置，贴心的场地布置，这都不能形容它带给玩家的美好回忆。

本次聚会主题为"第九届广州天下聚会"VR"——潘多拉的诱惑"：其中，"V"是罗马字母"5"，译为广州天下聚会五周年。'R'是英语'Retern'（回归）的意思。回归的是一种态度，纯粹为了玩的态度（All for joy），形式上回归了初次聚会的自助餐+丰富互动节目。潘多拉则是北通近期主打的一款游戏手柄，作为本次聚会的亮点，配合现场靓丽Showgirl以及节目设置、产品体验、微博互动等的方式贯穿全场，这将会是一个让玩家兴奋、激动、难忘的ACG盛典！

活动内容

1.丰富自助餐，让你吃个饱！

2.丰富节目

游戏主题曲Live Show/Cosplay/Showgirl/北通"潘多拉宝盒"主题节目/女子Jazz热蹈/现场微博互动/有奖问答/UCG小编互动/游戏达人表演秀/广州天下聚会五周年庆生/游戏比赛/周边产品体验区/桌游卡片区

3.比赛项目

・PS3《高达VS高达EXTREME》、《街头霸王对铁拳》
・PSP《怪物猎人 携带版 3rd》、《纸盒战机（暂定）》
・NDS《口袋妖怪 黑2・白2（暂定）》
※比赛项目根据最新热门游戏而定，欢迎玩家通过QQ群、微博提出建议。

报名方式

1.加入广州天下聚会报名群：64682242，并以邮件方式发到48441298@qq.com（注：老玩家关注旧群公告，无需重复加群）
2.以"私信"的方式把报名信息发送到"广州ACG玩家战斗营"新浪微博以及腾讯微博。

报名事项

人员限定：100（上限）
费用：50元/人（含自助餐以及豪华纪念品费用）
报名格式："姓名+联系电话+比赛项目+游戏达人项目（可选）"
例如，"杨32郎+132xxxxxx32+PS3 高达对高达+FC 魂斗罗 32条命通关"
※游戏达人对应机种：FC、SFC、SS、DC、PS系列、Xbox360、PSP、NDS、GB系列等历代主机，只要玩家把任意一款游戏完成极致，便可报名参加。参加者除了能获得聚会限定特典外，在追加丰富奖品。

温馨提示

1.由于活动人数众多，请各位玩家务必随身保管好自己的财物。
2.现场设立"万事屋"，配备简单医疗用品。如玩家发现有财物被盗，身体不适，对活动咨询等问题，第一时间赶去应"万事屋"找工作人员。
3.活动是自助餐形式，请各位玩家爱惜食物，如吃不完，请务必把食物塞进同桌对面那位朋友的口里。

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★下期就是一年一度的TGS特刊了。今年TGS和过去有些不太一样，微软和任天堂双双缺席展会，不过第三方为X360和3DS开发的游戏依然会与玩家见面，而Wii U的发售日等进一步情报相信也会在TGS前后正式公布。UCG今年的报道团里包括了八重樱和铃这两名女将，相信这两位必将以自己独特的视角写出与众不同的报告。一同出发的还有两名幸运读者，这次他俩将全程跟随报道团行动，见证这一次难忘的TGS之旅，说不定还有采访游戏公司和制作人的机会哦！请不要错过下期杂志！

★《铁拳TT2》的发售标志着年末游戏大潮正式拉开了序幕。虽然《GTA5》缺席圣诞商战，但是今年的游戏已经很给力了。本期"读编往来"里专门征集了各编年末要买的游戏的名单，不知各位是否也和小编们一样，早早就预订了要玩的游戏呢？有条件的话，不妨来找小编们联机通关吧，刷成就/奖杯更是欢迎哟！

★自从Capcom专页在《游戏机实用技术》上开设以来，虽然不是期期都有内容，但每次的内容都很给力，除了请小编亲赴大阪总部试玩《生化危机6》，还提供了3DS版《生化危机 启示录》、《生化危机6》豪华外套等好礼回馈给中国玩家。如今又有几家游戏公司在和咱们洽谈类似的合作方式，相信不久之后就会公布详情，大家可以小小地期待一下下！

北京市 张笑然：每当看到那些头大无脑的丧尸如脑残般地向我扑来，我总是抑止不住想要虐人的想法，于是抬起枪将每一颗子弹灌入他们空壳般的脑袋，那种虐尸的快感，难以言表。这种暴力美学，惟有在Capcom的《生化危机》系列"才会出现，而那剧情的跌荡起伏和紧张的让人喘不过气来的节奏感也是吸引我的亮点。

为何丧尸题材的游戏这么受欢迎，以前我一直在思考这个问题，看到您的来信，我顿悟了！

看来这位读者的性格中有着强烈的抖S属性，本来制作组这么设计的目的是为了让玩家感到恐惧，却没想到适得其反，反倒是成了虐尸的动力啊！

Email 梅川内酷：今天在家无聊，看见一大堆以前买的UCG就重新找了几本来看。翻倒266期的时候突然从里面掉了20元钱出来，我就很费解，书里面怎么会掉钱出来？难道是预示我在366期会中奖？

其实这是杂志的隐藏属性，你多去买几本，说不定还能发现50、100的！（被打晕拖走。

别听楼上的瞎扯淡，不过你确定不是自己看书看一半的时候顺手塞进去的吗？

这种从天而降的小惊喜我最喜欢了！就像中了彩票一样！

但问题是夹在书里的钱原本不也是你自己的么……

Email 路比：才发现9老师是一个忧郁的小眼睛帅哥，还有些小可爱。还是我想多了？

总觉得让我本人来回答这个问题怪怪的，可爱不可爱不知道，忧郁完全没有啊！每天要面对那么多三次元二次元萌物，哪有时间忧郁呢？

本期流行游戏

《女神异闻录 4 午夜竞技场》

胜负师、狼来了、洛克、九兵卫等

这游戏能玩？

——被分数模式的电脑虐了一晚上的洛克留

《初音未来 女歌手计划 f》

九兵卫、洛克、狼来了

世界一的歌姬，只属于我的歌姬！

——捧着 PSV 时常两眼花痴的九兵卫



《铁拳 TT2》

纱迦、胜负师、一刀

这法语真不愧是法国人自称的世界上最好听的语言。

——看了莉莉的结局后，虽然听不懂她在说什么，但纱迦依然表示很享受。

《闪乱神乐 爆裂 红莲之少女》

洛克、稀饭、宇宙

宁死不脱，有本事把咱衣服打烂算了？

——喜欢看变身（爆衣）画面的宇宙人对前作洛克遇到的究极难题表示毫无压力

编辑微生活

隐秘的真相

某日纱迦在工作群中发了一张动画截图，求问是哪一部动漫作品。画面中是三位 COSPLAY 打扮的女孩子，中间的那位 COS 的是《侍魂》的人气角色娜可露露，后面两位分别 COS 的是初音和镜音。宅达人九老师一眼就认出此图出自 TV 动画《冰果》，紧接着大家讨论的话题就开始围绕着 COS 的角色而展开了。

娜可露露和 V 家角色站在一起总有一种穿越时空的违和感啊！

你看到的不是违和感，而是时代的眼泪。

现在还有多少动漫迷认得娜可露露啊？特别是不玩格斗游戏的人……

别说娜可露露了，就连不知火舞都没几个 90 后知道了吧？

关于这一点，要询问最有发言权的洛克！

咳咳！首先我不是 90 后好不好，虽然比较接近……其次我还没二到连娜可露露都不知道的地步，好歹我也是用过她的！

你确定你用的角色是娜可露露而不是梅露露吗？

神吐槽！



笨鸟先飞

读者们从本期光盘中收录的编辑部大赛中可以看到洛克老师如何利用风骚的“升龙”以及无往不利的“拖地板”本领一路过关斩将杀入四强，虽然最后惜败给了胜负师，但这也是他首次打入四强，其中夹杂了多少心酸与泪水，这只有洛克自己才知道。尽管本人一再傲娇地表示这只是信手拈来的成果，但群众的眼睛是雪亮的，洛克老师的 QQ 签名“笨鸟先飞”以及各种偷练的事迹都深深地感动了大家。

洛克老师和我一样也买了摇杆，而且还比我的贵！

每天下午我在奋力敲字赶稿的时候，洛克的 QQ 头像总是在不断地闪烁，打开一看要么问番长的连段，要么问对策，我都说了很多遍我是用伊丽莎白的，番长的东西去问《掌机王 SP》的毛老师啊！

揭发，某天凌晨四点多我起来上洗手间，看见洛克老师在打《P4U》的网战！

没有的事！你见鬼了！

揭发 +1，我有次在办公室加完班回宿舍，路过他房间时发现里面还亮着灯呢！就算没有四点也肯定超过两点了。

……

你们不能这样，难得他肯刻苦钻研一个游戏，摇杆和游戏买回来已经超过一个多月了还没卖，光这一点就值得肯定！

洗白了！

岂止洗白了，这简直就是一个活生生的励志故事啊！

你们够了！

好了好了，难得最后结局是充满正能量的 Good Ending，你还是安心接受吧！

读编交流

Email HUNK：当我看到 306 期“游戏短波”中稀饭负责的《死侍》游戏介绍时，顿时我就迷上了这款游戏及漫画，而且这角色看似也爆搞笑的，很有看点。看似他还和金刚狼有不少恩怨啊，不好，狼来了好像中箭了呢，我无意的哦！希望稀饭能跟我讲的详细点，行吗？

我要严重抗议，我的爪子一只手只有两个，而且不是手里长出来的！

楼上的造型各种躺枪，下次换新形象得花点心思了哦。说回正题，其实关于死侍（Deadpool）的介绍网络上有许多，在这里因为版面原因我也没法说太细，总而言之，韦德·威尔逊曾经是个身手矫健，精通十八般武艺的雇佣兵，但是因为身患癌症，他自愿接受了生物改造，想要变成和金刚狼一样的 X 武器，也就是拥有强大自愈能力的超级战士。某种程度上来说，他的确成功获得了这种能力，但是改造并不如金刚狼成功，不但整个身体的皮肤布满了凹凸浮肿的瘤，他的精神状态的也产生了问题。但这种问题最后变成了死侍的魅力所在，他是惟一一个知道自己是漫画角色的超级英雄，干起事情来也是疯疯癫癫，而且嘴巴从来停不下来，还要配合漫画的旁白——同时也是他脑中的两个声音一起放嘴炮。

而作为漫威旗下两个最著名的不死小强，金刚狼和死侍从来互相看不顺眼，除了自愈能力，这两个角色基本没有任何共同点。在这次游戏版的《死侍》当中，金刚狼应该也会登场，两个不死英雄之间的大战值得期待。

PS：死侍最近已经荣登漫威漫画旗下最受欢迎角色榜榜首，实在是魅力无法挡啊。

来，鼓个掌吧各位！稀饭同学太敬业了。

哪里哪里，不过，我得来杯水先……

UCG观影团

8月底，有两部超级英雄题材的电影登陆了中国各大院线，分别是DC的《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》和漫威的《超凡蜘蛛侠》。尽管UCG编辑部没有统一组织小编们观影，但各位小编们倒是心有灵犀地全部选择了观赏诺兰大导演的《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》，而非《超凡蜘蛛侠》。看来虽然都是"侠"，高富帅也远比屌丝男要有吸引力啊！



蝙蝠侠 黑暗骑士崛起

看完片后，还是有点意犹未尽，没有超能力的大蝙蝠侠果然各种亲切，除了开头铺垫般的十几分钟，其他时间我基本都没眨眼（不许吐槽），蝙蝠侠的飞机和摩托各种喜欢，谁能送一架（辆）给我！之前尽关心主演的名字去了，没想到里面有这么多"盗梦空间众"，搞得我一瞬间以为自己穿越了。傻乎乎的漂亮妹子安妮·海瑟薇出演的猫女果然很可爱。

观影已经两周目，第一次短时间内两度光临电影院看同一部片子，严格来说，全程无尿点有些夸张，但高节奏的剧情和优秀的冲突安排足以让人连看两遍都仍然保持着良好的观影感受。惟一遗憾的是，这种成功似乎无法复制，DC需要的不应只是诺兰的神来一笔，而是一个系统化并可行的超级英雄影片改编模式。无论如何，我还是对接下来可能拍摄的《罗宾》或《夜翼》充满期待的。

本作在情节的缜密程度上不及前作，而在人物塑造方面，影片中重点刻画的角色较多，无论是在苦逼中成长的主角、张狂强悍的贝恩、"胸大有脑"的窈窕猫女还是兢兢业业的罗宾等，都能给人留下一定的印象，但遗憾的是，他们都无法和前作中那个将疯狂和理智同时演绎到极致的小丑相比。当然了，尽管如此，本作依然属于不可多得的佳作，适合多周目观影体验！

首先感谢上头开恩，居然能让我们在国内享受到一刀未剪的影片。通过奇峰突起的起始篇、惊心动魄的转折篇、与深沉磅礴的终结篇，诺兰完成了他的"蝙蝠侠"三部曲。本片的素质并没有让我们失望，还在犹豫看不看的，快省下去围观《蜘蛛侠》的钱，进入影院来个二周目吧！

我曾在小编寄语里说过很多次关于这部传世作品的优秀，现在想想仍然可以用看完今生无憾来形容，《蝙蝠侠》世界中蕴含的内容不是所有观众都懂，欧美漫画英雄文化在中国普及度尚浅，但是凡是进入影院将影片看完的都会难以忘却这次观影体验。某种程度上，这是部拍给FANS观看的电影，某种程度上，这又是世界影坛上让人永远记住的篇章。

壮哉我大贝恩！生生把一件价值4000美金的外套穿出了土匪的霸气，蝙蝠侠身上的衣服也才2000美金不到而已，你们到底是谁在打劫谁啊orz。诺兰的电影我看过不少，每一部看完都会让我沉默许久。我想，这种在离开影院时完全无法让人产生评点的欲望也是诺兰电影的魅力之一吧。P.S.，这作的猫女深得我心，安妮·海瑟薇虽然演的是一位妖艳的角色，但却透着一股奥黛丽·赫本般高雅无瑕的气质，比起她在《爱丽丝梦游奇境》中演的白皇后可要带感多了～

神作！多周目！本片的优秀无须多言，诺兰不随波逐流拍摄所谓的烂3D让人称道，他用一贯的黑暗风格讲述了一个沉重的英雄故事，这种氛围也正是《蝙蝠侠》原作中所呈现的，但是影片明显有些地方显得太仓促，最明显的就是一开始让观众感到绝望的贝恩突然就被回归的蝙蝠侠两三拳退场领便当了……另外安妮·海瑟薇版的猫女绝对来回碾压老《蝙蝠侠》电影的猫女，谁看谁知道！

诺兰导演拍的《蝙蝠侠》无疑是所有冠着"蝙蝠侠"名号的电影中的翘楚。让我来排个名的话，有小丑的第二部肯定是第一名，其次是贝恩的第三部。虽然缺乏像小丑那样个性鲜明的BOSS，但第三部完美地将整个系列画上了句号，电影最后一个镜头——水幕慢慢升起时我顿时领悟了"崛起"的含义。不过谁能告诉我一下为什么贝恩大爷那么喜欢扒衣啊……？

诺兰及其诺家班终于成全了黑暗骑士，尽管迎来了很符号化的一幕，但相信这依然会是观众最认可的结局。在诺兰的电影体系中，他永远是在用极高精度的剧本不断地抛出问题，而把填写答案的权利留给观众，就像"盗梦"中永不停止的那个陀螺，最后巨幕升起的那一刻，谁不是在无限遐想和回味呢？另外，整个前传系列就如同《魔戒》三部曲一样紧密不可分，所以还是不要将其拆分做比较了吧。

Email T-yang：306期介绍了DC跟MARVEL两家漫画公司，还有迪士尼跟华纳。我很感兴趣地看了一下近几年出的动画版《蝙蝠侠》，真的很好，看多了日式动漫，换换口味也不错！但不知小编有没有听说过华纳要拍《死神》的真人电影！如果小编到时有看过的话不要忘记吐槽啊！还有电影版《生化5》，同样期待小编的点评！

"《蝙蝠侠》系列"绝对是神作，贝恩赛高！

明显是猫女最棒啊！

楼上两个关注点明显歪了，最引人注目的当然是蝙蝠侠了，就正如《生化5》的看点是李冰冰扮演的艾达王嘛！

我赌五毛《生化5》电影绝对雷死原作粉丝。

那算什么！我赌一顿麦当劳华纳版《死神》会雷翻全世界，不信先去看看真人版《龙珠》！

Email 想飞的水滴：感谢胜负师几位编辑，这次在香港向Capcom的小林提出了关于中文版《生化危机》的问题，虽然这次没有中文化的作品，但相信这样的采访问题有助推动卡普空中文化作品的出现。

我们会尽最大的能力推动官方中文化在国内的发展，只有不放弃努力与希望，面包和牛奶都会有的啦！

和小林见面后感觉他是个亲和力很强的人呢，对于我们提出的问题也都有很认真地聆听与回答，相信广大中国玩家们的心愿也已经传达到他的心中啦！

Email roxaslionheart：当大家逐渐接受新·但丁的形象时，老卡又放出一颗重磅闪光弹来闪瞎我们的狗眼——他哥维吉尔。但那样子实在矬得……我还以为是他爹呐……那国字脸，宽下巴，简直和4里面的丁叔一个饼印。当里昂和但丁越活越老的时候，艾达和维吉尔却越活越年轻……这不科学！！！难道说老卡旗下的人气配角都有这凶残能力？

怎么讲呢……维吉尔的样子在不同的设定图里差别就很大，实在不是明白哪个才是最终版。《鬼泣DMC》里面的维吉尔和但丁都很年轻嘛，只是艾达……人家的情况不一样，不能一概而论……

以前的CP都是但丁×维吉尔，但等《鬼泣DMC》发售后估计会变成维吉尔×但丁吧？

八老师又在说别人看不懂的黑话了，能翻译成中文么？

这位来自外太空的小朋友，我觉得你还是不要试图去理解比较好……

Email 火炎焱 D·狼：一直期待着P4U的编辑部格斗大赛，因为原作出时刚好我也追过，所以就更是期待了～不知道编辑部有没有人用"哭玛"啊，整天在屏幕上卖萌还不时脱去衣服（误）伪装成小正太去追妹子，哈哈！

不好意思，狗熊（误）正是本人所使用的角色，本期光盘就有收录，当时比赛前才临阵磨枪，实在不知该用哪个角色就选了这只最贱的哭玛，结果被铃姑娘揍死了！5555

没办法，看那个熊样就忍不住揍他！

Email 圣龙：305期看见八老湿被熊孩子的围追堵截那事件以后，就让我回想起上一年的悲剧的事情。那年我妈妈带着弟弟妹妹来我家玩，正好我在玩《光环高清重制版》，前面还玩的好好的，到了后面不知道他们俩吃错什么东西了，就开始在我手柄和主机那里东摁西摁，最可恶的是他们居然把我的X360弄到三红，气死了！怪不得老师常说小孩的好奇心很大。对了，最后八老湿怎样了？

解决被熊孩子围困的最有效方法就是直接关机并把机器放入包中，这样小孩子见到后大多都会快快地离去。小孩子的好奇心重是众所周知的事实，在了解到这一点的前提下还要在他们面前玩游戏就得做好心理准备了orz。其实有时候回想一下我小时候也差不多就是这种熊孩子，去亲戚家玩经常吵着要玩红白机、打不好就干脆在手柄上一顿乱按、或是在别人玩游戏时大喊大叫，没被家大人们揍死真是个奇迹……

Email 张牙舞爪：对305期"读编往来"的标题画好失望，铃和八老师竟然穿连衣式泳装，居然不是三点式比基尼，哪怕是深蓝色的学校泳装也行啊……

比基尼和"死库水"不是两个极端么？这位读者涉猎面真广呀！

连衣式泳装是木仙老师的喜好这种事我会乱讲吗？！

木仙老师又躺枪了……

2012年第四季度众编必玩游戏



从直观图上来看，明显老卡的《生化危机6》占据绝对的优势啊！几乎是编辑部人手一张的程度了！连星夜都忍不住跃跃欲试了！

一年之中没有几款游戏能入星爷法眼的，足可见"生化危机"这四个字的含金量。

《生化6》高票当选第一不奇怪，没想到居然《边境之地2》也有这么多人要玩……

男人的浪漫，你是不会懂的。

胡说，我可是投了《死或生5》一票的！

八老师只是对打枪有恐惧症吧？年底"突突突"游戏确实有点多，日系游戏完全被打压了。

我倒是有点想玩《勇气原点》，不过我没有机器。

我可以把我那台淘汰下来的3DS卖给你！

300块吗？

……再见！

《刺客信条III》的得票也不少，但为何PSV版只有一票？是铃投的友情票吗？

是我投的。

你不是从来不玩这个系列吗？

但是女刺客这个设定我很喜欢呀～

你一定没有玩过名为《天鹅绒刺客》的"无敌神作"……

Email 爆珠奶茶：刚买了PSV不久，想收一张2手游戏，但朋友告诉我说如果游戏里没删存档的话我再玩就等于给别人刷奖杯！真的是这样么？！求编辑部的大神们给解释一下！

洛克，你过来回答！

关于存档我在VITA命中提到过，这里再说一下，买游戏时看封面，如果封面左下角有"必须记忆卡"的字样，那么存档是存在记忆棒里的，这种游戏对2手没有任何影响。如果没有字样，那么存档在游戏卡里，你可以购买前要求对方删除，或者自己删除卡内存档。

杭州市 那时花：开学后我就高三了，虽说经常看杂志上有读者说自己能够学习和游戏兼顾，可我就是做不到，一旦玩了游戏后满脑子都是刚才激烈的战斗场面，不知小编有神马好方法？

我会说我高中时候玩的是《牧场物语》这种什么时候都可以丢一边的玩意吗？

其实还是要靠自己，自制力不够的话什么都是空话，高中生还是学习为主吧。

从过来人的角度说，高中时候都会想玩，虽然美曰放松，但实际上自己想什么大家都明白，只能自己抓紧了。

Email Xurara 连长：如果让各位小编选出一款 PS2 游戏来代表自己的 PS2 世代，你们会选什么？

应该是《太鼓达人》，当时 PS2 虽然是我出大头，但其他几个同学也有出钱，所以玩的都是同乐型游戏，娱乐效果最好的，绝对是《太鼓达人》的聚会模式。

应该是《铁拳》和《忍》吧，两者不好割舍。前者是自己投入时间最多的游戏，虽然水平总是马马虎虎，但是不妨碍自娱自乐地探索和研究。后者是最用心去玩和全力去推广的游戏，前些时候在上海遇到一个同行，他的第一句话就是“你就是那个当年玩《忍》的胜负师吧？”能让一款游戏和自己的名字联系在一起，我觉得挺自豪的。

《真・三国无双 3》，即使现在几乎不玩这类了，那也是因为当年玩太多了啊！

只能选一款游戏的话，那惟有《王国之心Ⅱ》了，被坑惨了有木有！

绝对是《真・三国无双 2》！《无双》的起点，系列最经典的作品，强烈要求 HD 移植！

那必然是《生化危机 4》啊！

应该是《WE》吧，有段时间天天和同学踢啊踢的。

《最终幻想 X》，虽然不是最喜欢的 PS2 游戏，却是最早为 PS2 感到惊艳并产生强烈购买欲望的游戏。

绝对是《MGS3》，现在回想起最后 Big Boss 敬礼都能打颤。

Email 七刃：当我把最新一期的 UCG 翻到 PSV 的发售表时，我马上 2 了。过去的主机游戏发售表简直是弱爆胎了！区区 20 行的发售条目连像样的作品都数不出几个。SCE 是想直接送小 V 进天国吗？那我岂不是横竖皆 2 了！？更让我怒发冲冠的一幕在于当我重新装好自己的狗眼并看到 PSP 发售表时，本来应当老到该进博物馆的前辈小 P 居然还有 26 行的作品发售表！26 行啊 26 行！这到底是 SCE 在秀下限还是我们玩家自己手贱刷下限，我可以容忍小 V 发售至今长达半年的游戏真空期，我也能理解 SCE 想榨干小 P 的剩余价值，可我没法容忍我最爱的小 V 连自己的前辈都不如！我算是明白了，SCE 到头来就是想把小 V 送上天国。一联想到 7 月份死得无声无息的“游戏天国”我就更加相信这一点了。

说这么多其实更多是出于爱，当初小 V 一公布，我就马上下决心入手，因为特别喜欢。不论是那强大的机能还是那前卫的外形都特对我胃口，但为什么爱得越深却伤得越深？我衷心地希望小 V 能有更加鲜活的生命力，继承前辈 PSP 辉煌，而不是现在这样如此的萎靡不堪。最后我要说一句：小 V，雄起！

其实 PSV9 月开始的游戏不算少，反观 PSP，游戏虽多但真能让你提得起兴趣的有几个呢？不过目前最让人头疼的是日本厂商均不给力，而 PSV 游戏的开发费用要明显高于其他 2 台掌机，装机量没上去之前要想看到大量游戏有点不太现实，还是期待欧美厂商发力吧！

福州市 搓火球的法师：经历了连续几期《生化 6》的狂轰滥炸报道，国内玩家们的热情已经完全被炒起来了吧？我常买游戏的那家淘宝店铺已经订出去几百套了，大陆玩家的战斗力真是越来越高！照这个势头下去，想必发 Email 到 UCG 信箱参加限量外套抽奖活动的人也应该不在少数吧？估计以我那狗屎运，基本是没有抽中的可能了……我看杂志上说预定游戏才可获得这件外衣，但我询问淘宝的商家，人家纷纷早就订不到有衣服的版本了，难道我就没有其他途径能入手这件外套了吗？岂可修，好想要啊！！

这件外套是只有预定才能获得的，如果名额已经告罄，那就相信自己的 RP 来参加这次抽奖吧，中奖几率其实也蛮高的哦～

常州市 常晓炜：精彩纷呈的欧洲杯结束了，每天凌晨看球真的超辛苦，但又超满足。很幸运地，我参加淘宝网的欧洲杯竞猜活动中了淘公仔，觉得超可爱，于是多买了几套，这一套是历年欧洲杯冠军限量版，送给 UCG 的编辑们，祝愿《游戏机实用技术》越办越好！



谢谢这位读者的小礼物，刚寄到编辑部就很快被各国球迷们瓜分了！

个人觉得，西班牙公仔看起来比其他的要帅很多哦，严重感谢晓炜同学！

我喜欢丹麦的，看着像假面骑士。好开心啊。

除了脑袋上的国旗特别可爱以外，这些公仔身上穿的球服也很惟妙惟肖啊，我已经把德国队的摆在我电脑旁边了。

德国队是我的呀，谁也别和我抢！

一刀有话说 Vol.61（特别版）

2011~2012 年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 10 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：Rainbow 3 数位板（全新上市，价值 799 元）

参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

读编交流 读编往来

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通MVP球王2-无线锂电震动版

一等奖 2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

三等奖 10名



北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）

8A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

广州	谢　友		

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

北京	钟远行	武汉	张超凡

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

上海	吴豁达	重庆	童　坚
青岛	王斌绍		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

上海	王致明	湛江	李永进
成都	邹杰士	海口	周复兴
合肥	王寸进	北京	刘建军
济南	范月鸣	北京	张掉辰
柳州	辛　梅	郑州	高元朗

本期问题

1. 你对本期杂志有何评价。
2. 你对 TGS 2012 报道有何建议。
3. 对于当期杂志的攻略制作方法，你有何改进意见。可具体到年末的某个游戏来说明

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 10 月 5 日，平信快递以发件日为准）

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

总第 305 期获得二等奖的北京刘彭，获三等奖的江苏吕琪、河北齐乃全、上海陈建宏请注意，请各位速将自己的详细收件地址（含邮编）发至 UCG 信箱。
300 期二等奖获得者魏天翱，您的奖品因无人签收被退回，请重新提供有效住址，发至 UCG 邮箱。

大连市 莉莉娅：我只想问问各位猎人们，你们对猥琐的新武器“操虫棍”有什么看法？

除了重口味还是重口味，长期把虫子带在手上已经够恶心了，竟然还把虫子放出去吸怪物的体液然后飞回来给猎人加增益状态……

其实我很喜欢操虫棍本体的棍子，觉得招式看起来都好帅，而虫子虽然视觉冲击力比较大，但无可否认的是这种新的武器机制还是相当有趣的，如果能够长期让猎人处于增益状态，应该会令战斗力大增，说不定会和刚诞生时的太刀一样成为王道武器。

你就那么喜欢虫子吗！

游戏光环里的电影前线有个《恐怖海湾》，我翻译时看了一遍，加字幕时看了一遍，检查的时候看了一遍，审碟的时候还看了一遍都快吐了我会乱说吗！

E-Mail 孙新亮：我在成为一个玩家之前首先是一个体育迷，而且很痴迷于体育竞技中的最后时刻，例如 NBA 中的最后一秒绝杀，足球场上的终场绝杀等。后来成为游戏玩家之后，我也总是和最后时刻结缘。《PES》和《NBA2K》里的众多最后时刻决战不在少数，在《荣誉勋章》中德军士兵按下炸药按钮炸桥的瞬间将他击毙，引爆德军弹药库后再被活埋的瞬间逃出生天。在《COD 战火世界》中楼房爆炸的瞬间跳出陷阱，在德军上校在狙击镜里出现的最后一秒将他狙杀。我一直很享受这些最后时刻，没想到在我高考时也出现了最后时刻，我刚改正了涂错的考生号便打铃了，在最后一门考英语时绝佳的状态才姗姗来迟。后来填报志愿也是最后一秒修改对了自己的志愿。不知道各位小编可否分享一下自己印象深刻的最后时刻，谢谢。

我曾在学校篮球赛上最后一秒绝杀对方学校的球队我会乱说吗！

吹吧，你现在打半小时就喘得上气不接下气了。

还记得我当时费劲波折一刀斩死《忍》最终 BOSS 时，眼泪都出来了。

《心跳回忆》里，纱织最后向我表白的时刻，真是觉得死而无憾啊！

E-Mail 最恨名族风：编辑部是不是不怎么玩主流格斗游戏，《苍翼默示录》、《P4U》、《灵魂能力》都曾在编辑部挂起过一阵热潮，像什么《街霸》、《格斗之王》、《铁拳》这些是不是在编辑部不怎么受欢迎啊？

编辑部向来是什么格斗游戏都会玩，只不过参与的人多人少会有所区别，而成为编辑后要玩的游戏五花八门，可能不会所有格斗游戏都能花大量时间照顾到。比如我本人以前几乎所有格斗游戏都玩，后来则是挑选自己喜欢的为主。

是的，狼来了带起了《P4U》、《苍翼》这种偏日式游戏在编辑部的风潮，其实伽蓝一直是以硬派格斗游戏为主，《街霸》水平一流，只是苦于在编辑部找不到对手。

其实我很喜欢打《格斗之王》的。

你那明显是为了看不知火舞我会乱说吗？

E-Mail Y 声波：我发现现在小编们都喜欢喜欢去将游戏的全部成就、奖杯挖掘出来，也难怪，现在游戏中本来值得研究的内容就少了，成就、奖杯确实增加了游戏的耐玩度和研究价值。不过有不少游戏是在不停的刷，或者很无趣的内容。小编们是怎么看待这件事的呢？

正如这位读者所言，如今游戏所能研究的内容已经少了，打出该游戏的所有成就、奖杯是一种专心挖掘游戏内容的表现，以往的游戏在拿齐隐藏内容后顶多是换一件在游戏中的极品装备，现在则可以换来成就点数以及奖杯，这个道理是一样的。小编们在意成就奖杯，其实就是在意游戏的隐藏内容。

刷刷刷这种无聊的过程看有没有爱了，如果有爱，听听歌，看几集动漫，过程还是很欢乐的。

随着老编们的鼓励，编辑部有不少喜爱挖掘这些要素的人，不少编辑都和有强迫症一样，几乎都是逢打必全的。

不过我从来不打成就、奖杯神作，谁也别给我乱开坑啊！

只打成就 GAME，高分又如何？

楼上那位，我的那盘《降世神通》什么时候还我？

……

《降世神通》是神马？可以吃吗？

《降世神通》是全宇宙最好拿成就的游戏，没有之一！

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



艳阳下燃烧的青春。
摄影：八重樱

星夜



★小宝宝马上要满月了，因为人在异乡，亲戚都不在，也就不办满月酒了。计划一周岁的时候再回家摆个酒席。小孩真是长得飞快，才一个月明显胖了许多，已经双下巴了。前段日子为了消黄疸，每天早晚各晒一次太阳，晒得小宝宝都快成小黑人了……不过黑点儿也好，看着健康。

★看来儿子是个急性子，每次喝奶跟饿虎扑食似的，看到奶头就一头猛扑上去，吃得甭提多欢了，不吃到吐奶绝不罢休，奶瓶被拿开就哭天抢地的。喝的奶多尿也多，每次给他洗澡都要尿我一身，还满脸坏笑，这臭小子……

★自从当爹后，就更没工夫看电影玩游戏了，已经两个月没去电影院了，什么双侠联映、普罗米修斯IMAX，统统与我无关。在家里看片玩游戏又怕吵着娘儿俩。果然还是玩玩iPad和手机游戏比较实在一些……

★最近买的最实用的东西，除了奶粉和尿不湿之外，当属一个蓝牙无线小音箱。个头小，音质还真不错，音量也还算挺大，用手机和iPad搜蓝牙信号都挺快。本来是买来给小宝宝在露台上晒太阳的时候听音乐用的，现在看来以后出游随身携带也不错，哪怕只是躺公园草坪上听听歌也是种享受啊。

本期个人签名

期待宝宝再大一点，一起出游Family Day！

八重樱



★《逆转裁判》的真人版电影整个就是一法庭特摄片啊！不过看下来的感觉还挺不错的，对游戏剧情还原度很高，特效也颇为华丽，最后巧舟先生居然还来打了个酱油～惟一的不满就是经典音乐用得太少了，能让人一听到BGM就立刻热血沸腾的场面只有一两个。

☆据说上海市将把无故不上学、不上班、不出门、不接触他人等异常行为的人群列为精神病的潜在群体。唉，你说一个家里蹲，整天宅在房间中也干不出什么伤天害理的事，他怎么就成了精神病呢orz。宅不起啊宅不起！

★截稿前夕，华尔兹同学的房子到期，于是携女友搬到了我家楼下，如此一来，我家所在的小区已经有三位UCG编辑强势入驻了（另一位是狼来了），就是不知道这片小区中有没有UCG的读者，哈哈哈～

☆每天自己做饭吃这种生活已经持续了2个月了，虽然已经脱离了地狱料理的境界，但口感要想达到美味的程度还有很长的一段距离。不过我最近发现了一个讨巧的方法，既然自己调不好调味料的话，那么直接买市面上现成的调味料就好了嘛，比如烧烤酱、XO酱、海鲜酱、凉拌汁、和风沙律汁……现在冰箱里塞满了各种瓶瓶罐罐，请称此为“干物女的智慧”＝＝|||||。

NOW PLAYING

《TOV》什么时候才能白啊orz。

华介兹



※搬了新家，从家里把那台东芝电视搬了过来，由于是用快递，结果货到之后发现电视居然被砸了。由于没上保险，索赔基本无望了，现在只好买台新的。奉劝各位以后寄大型货物千万别用快递，用也要记得上好保险，路上指不定怎么给你摔呀砸呀的，心疼死了。

※还有4天就要去日本TGS了，心情难免激动，这两天忙着准备各种资料啊行李之类的，听过来人都说TGS几天的行程非常累，不过这次工作是难得的体验机会，再苦再累也值了。当然家人朋友各种要我带的礼物名单也让我压力山大……

※《FIFA 13》的DEMO出了，这DEMO也太厚道了，比起NBA 2K只能用一个队打一节比赛的DEMO（不能换视角和换人）来说简直就是佛心。

本期个人签名

搬新家，去TGS，玩《边境之地2》，等《2K13》，多么充实的9月底。

稀饭

【游】最初的兴奋感过了之后，我得承认，《无间龙头》的东方元素还是有些欠缺的。令游戏显得如此好玩的，还是开发商制作沙箱游戏的功力所致。所以一个原汁原味的东方世界还得交给纯粹的中国人开发才能够真正令人感到地道的氛围。可惜，起码在这两年内，想要看到一款纯粹由国人打造的沙箱游戏是不可能的。

【剧】趁着午休时间，终于把之前《疑犯追踪》第一季落下的进度补上了，看这剧时我总是处于一种很矛盾的心态，一方面禁不住要吐槽某些情节上的感情处理实在不到位，另一方面又对整个故事架构设计感到满意，抱着这种奇妙的感情看完了第一季，越发期待第二季的到来了。

【书】在南国书香节换回了一本快封尘的《河图洛书》，当年在某杂志上看过连载，无奈买起来不方便，最后不得不放弃，现在总算是可以一次过补回来了。不过当年觉得挺神的故事，现在读起来，也只觉得一般般了。

【画】最近新发现的优秀漫画是《Green Blood》，描述的是19世纪中期的纽约地区发生的黑帮暴力事件，虽然题材颇有意思，但故事节奏比较慢，目前似乎还没进入真正的故事线当中，仍然处于铺垫阶段，不过后续发展颇为值得期待，有兴趣的读者也可以找来看一看。



NOWPLAYING

香港的价格，深圳的质量——这足以描述我们身边许多餐厅的水准……

洛克



近期室友搞来了一台3DS，因此每天晚上的娱乐自然成了陪他一起刷《MH3G》，在带他升HR的过程中自己也顺便完善下装备。一套带有“斩味+1、拔刀、弱点特效、集中”的大剑套搞定后输出立马提升几个档次（配装请参考“猎人训练营”），单刷G级怪物在15分钟内搞定不成问题，果然武器再好也不如有一身好技能啊！

说起来，在研究配装时和远在帝都的某阳光成员聊了聊技能的取舍，期间他不禁感慨道身边有基友陪刷素材就是好。《MH3G》不能Wi-Fi联机确实让很多老猎人欲哭无泪，自己也因为这个原因游戏时间一直停留在300小时左右。而明年春发售的《MH4》依旧不支持Wi-Fi联机，好在这次九兵卫、龙飞都有3DS，不用再担心像《MH3G》那样连4人小队都凑不上……

本期个人签名

西瓜成瘾……

九兵卫



【TGS2012】今年微软不参展TGS，加上这几年一直拒绝TGS的任天堂，总会给人“TGS=索尼游戏展”的错觉。其实除了少部分微软和任天堂第一方的游戏以外，其他各平台占绝大多数的第三方作品仍然会在本届展会上出展并提供试玩。和往年一样，今年的TGS我们UCG依然会派出强大的报道团队，给大家带来详尽的图文与影像内容，敬请期待下期特刊哦！

【初音初音】最近看了初音大感谢祭演唱会的BD，白金了PSV的《初音未来 女歌手计划f》，然后还玩上了PS3版的初音《梦想剧场 扩张版》，最期待的是10月2日即将到来的香港初音演唱会……于是整个人都被初音化了，是不是各位也和我有一样的症状呢？（思考中……）

【关于未来】除了SCE、Capcom、SEGA等这些对国内游戏市场早有计划的厂商，未来也许会有更多的海外游戏厂商借助UCG杂志的平台与中国内地的玩家展开沟通与互动，我们一直在努力，未来也充满希望，或许近期就有更多的好消息要带给大家！（神秘状）

本期个人签名

为了我最亲爱的人，为了我最热爱的梦想——

胜负师



［铂］下期又是一年一度的TGS特刊了，UCG记者团的诸位个个摩拳擦掌。九老师自是不用多说，连八老师也到处询问哪里有卖物美价廉特大号旅行箱，看来势必要踏平秋叶原。预祝各位凯旋而归，为大家带来一场不一样的TGS盛会！

［金］经过各种折腾和计算，终于让自己第200个白金同时成为自己第10000个奖杯！爽快一时，却也为此也付出了连开数坑的代价，可以想像下半年艰辛并快乐着的填坑之旅……

［银］选择《战国BASARA 2》高清版作为自己的第200白有一大原因是自己在香港见到小林裕幸时夸下海口，说自己是BASARA铁杆，全系列白金云云。结果采访完了去旺角，居然买到了刚刚发售的《战国BASARA高清收藏》……于是便开此巨坑。另外2代相对人性化的一点是没有“THANK YOU FOR PLAYING”（游戏时间100小时）这个奖杯，想想1代我还要再挂机70小时才能白金顿觉X疼。

［铜］儿子去上幼儿园，我一个星期就参加了两次家长会，这可是家长会啊！同样有这份感慨的还有一刀同学。另外，现在幼儿园还要家访的吗？家里一下来三个老师的场面真是壮观！



纱迦



★这期除了《铁拳TT2》和《TextTwist 2》（WP手机上某个锻炼英语词汇量的游戏），基本没碰其他的游戏。这是我在为即将到来（事实上已经到来）的年末游戏大潮养精蓄锐。最近编辑部内的游戏气氛极好，年底大作基本上都已经划分好了联机小组，就等游戏发售当天便开始如火如荼的攻略行动。不过在此之前还需要先搞定TGS这个一年一度的大BOSS，当然这个BOSS战的过程是非常娱乐的。（笑）

★受人推荐看了7月新番《织田信奈的野望》，结果感觉挺不错的。虽然是如今俗到不能再俗的穿越题材，但是对于我这种玩惯《太阁立志传》、《信长的野望》的老光荣来说非常亲切。みやま零的人设非常不错，改编成动画之后非但不崩，甚至可以用作画精良来形容。声优阵容也颇为强大，特别信奈的声优还是个人比较喜欢的伊藤加奈惠。如果你也是像我一样的光荣青，不妨找来看看。

★看到华尔兹的寄语后我颤抖了。最近从英国和德国网购了一台X360外加若干珍稀游戏，如果掉了的话我绝对要上吊的。幸好我选择的是在国际上有口皆碑的UPS，不过那邮费也是有口皆碑的……

本期个人签名

又到吃螃蟹的季节了！

狼来了



【工作】TGS马上就要来了，大大小小的出征前会议开得不亦乐乎，虽然根据前辈们的经验来看此行必然忙得焦头烂额，但本人已经做好了必死的决心（雾），希望能给大家带回来有用的游戏资讯。客套完后说说个人比较感兴趣的几个游戏，首先当然是《古墓丽影》，然后是《灵魂献祭》，最后是《苍翼默示录 刻之幻影（BBCP）》。以往在TGS开始前的一段时间里，Arc System Works基本都会在官网或者其他相关的网站上放出参展的详细情报，今年倒是一直没有消息，虽然已经确定出展了，但不知道具体的内容以及是否会提供新作的试玩，这一点还是让人有点担心的。

【吃货】截稿的前两天晚上朋友请大伙去吃砂锅粥，转了几站地铁，出站后再走了一段路才来到了一个疑似城中村的地方，当时的温度在33℃以上，粥店里没有冷气，想吹风的话还得坐在露天的地方，周围比较吵杂，偶尔还有蚊子飞来飞去。但是当我们等了40分钟，一锅热气腾腾的虾粥端上来后，整个世界都清静了，这哪里是粥，明明是一整锅的虾啊！虾的份量实在是太多了！而且一锅粥的价格是一般粥店的3/5，以后还要再去！

本期个人签名

秋葵好好吃！

铃



九月份大批好友过生日，粗略估计在五人以上，还都挤在一坨，光是送礼物就把我给送穷了，再加上各种原因，每逢九月我还真是亚历山大……话说回来，我居然认识这么多处女座，啧啧啧，你们这些自恋的家伙，都要越来越漂亮或者越来越帅哦！

《变形金刚 赛博坦的陨落》终于可以放一段落了，多人模式太花时间了，真心耗不起，10月2号《生化危机6》就发售了，10月30号《刺客信条Ⅲ》也出了，手上的《蝙蝠侠 阿克汉姆城 年度版》怕是要等到明年才能勉强通关了。（八重樱乱入：你的《链锯甜心》还没打！）

在编辑部老是坐着，很容易发胖或者长肚子，好多同事都是活生生的例子，为了不让这样的事情发生在我身上，平时我都会注意稍微控制一下饮食，不能闭着眼睛乱吃。由于各种原因，众编以前的烧烤团队几乎完全解散，只是偶尔会有某人（我没有说是洛克）临时诱骗几个编辑和他一起去吃，有两次还企图拉我入伙。半夜吃烧烤坏身体，对皮肤也没有好处，吃那些东西还容易拉肚子，我才不要去……

NOW PLAYING

《蝙蝠侠 阿克汉姆城 年度版》

宇宙人



☆《梦幻之星Online2》最近开放了三种新职业，不过因为各种原因最近没怎么上线，本来玩的时间也没多长，所以暂时还没能转职。被我从9船拖过来一起玩的好友现在新职业的等级都快比我高了。想想还落下了不少游戏动画想补，恐怕已经追不上他的进度了吧。

☆《梦幻之星》“坑掉”的另一个原因是《神次元游戏 海王星V》终于到手了，不得不说这次附送的两张CD比上次厚道得多，而且游戏画面比前作也提升了不少，不过看着人物的动作时总觉得少了点东西……后来发现这种违和感是由于最近在弄《闪乱神乐》新作的攻略，《神次元》里面的人物正是缺了某种动感……

☆最近办公室莫名其妙多了很多小飞虫，嘛，办公桌是有点乱，但之前一直都没这种飞虫的啊。虽然这种小虫不像蚊子那样会把人咬得到处痒，但写东西的时候总是在眼前飞来飞去甚是不爽（就在写下这段话的时间内就拍死了两只）。看来得趁截稿后放假的这几天想想办法才行。

Now Playing

《闪乱神乐 爆裂红莲之少女》、《神次元游戏 海王星V》

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2012.09.13-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本
■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

等大家拿到本期杂志的时候，一年一度的 TGS 又将来到我们的身边，这是所有日式游戏玩家的年度盛会，大量从未公布的新作与试玩都将首次与玩家见面，除了惯例的 TGS 特刊报道，“新作发售表”栏目也会第一时间更新新作的发售时间，大家一定要记得及时关注。（笑）另外，9 月下旬 PSV 也会有四款值得一玩的游戏与玩家见面，PSV 游戏软件贫乏的局面将略有缓解。

Wii



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

PLAYSTATION VITA



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
20 日	小小大星球	Little Big Planet	SCE	平台动作	日版
27 日	地球防卫军 3 携带版	地球防卫军 3 ポ－タブル	D3 Publisher	动作	日版
27 日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ－ス セルセタの树海	日本 Falcom	角色扮演	日版
27 日	信长的野望 天道 升级版	信长の野望・天道 with パワ－アップキット	Koei Tecmo	策略	日版
27 日	DJMAX 旋风 曲调	DJ MAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	音乐	日版
2012 年 10 月					
16 日	寂静岭 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
18 日	纸箱战机 W	ダンボ－ル战机 W	Level-5	角色扮演	日版
18 日	英雄传说 零之轨迹 进化	英雄传说 零の轨迹 Evolution	角川 Game	角色扮演	日版
25 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
25 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－X（クロス）铁拳	Capcom	格斗	日版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ 解放	Assassin's Creed Ⅲ：Liberation	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
29 日	Fate/stay night 新星	Fate/stay night［Realta Nua］	角川 Games	文字冒险	日版
29 日	特特莉的工作室 Plus 艾兰德的炼金术士 2	トトリのアトリエ Plus ～ア－ランドの炼金术士 2 ～	Gust	角色扮演	日版
2012 年 12 月					
20 日	AKB1/153 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年冬	灵魂献祭	动作	2012 年内	龙之皇冠	动作角色扮演
2012 年内	最终幻想 X	角色扮演	2012 年内	终极地带 高清合集	动作

XBOX360



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	真的！我真的做出了天使	マジてん ～マジで天使を作ってみた～	Idea Factory	文字冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27 日	纯爱舞蹈社 Sweet	ラブ☆トレ ～ Sweet ～	Boost On	文字冒险	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
9 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All-Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	真・北斗无双	动作	2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作
2013 年 2 月 19 日	潜龙谍影崛起 复仇	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 19 日	战争机器 审判日	动作射击

Nintendo 3DS



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
13 日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	新 绘心教室	新 绘心教室	Nintendo	益智	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
27 日	哭牙 KOKUGA	哭牙 KOKUGA	Cave	射击	日版
27 日	任性时尚 GIRLS MODE 欲望宣言	わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！	Nintendo	模拟育成	日版
2012 年 10 月					
11 日	勇气原点 飞翔妖精	ブレイブリ－デフォルト	Square Enix	角色扮演	日版
11 日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	策略角色扮演	日版
11 日	与 Hello Kitty 一起打砖块 Z	ハロ－キティといっしょ！ブロッククラッシュ Z	Dorasu	益智	日版
25 日	AKB48+Me	AKB48+Me	角川 Game	模拟育成	日版
31 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
1 日	世界足球 胜利十一人 2013	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブン 2013	Konami	体育	日版
8 日	跃出 动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	模拟育成	日版
15 日	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ！シンデレラレッスン	NBGI	模拟经营	日版
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
15 日	闪电十一人合集 固堂守传说	イナズマイレブン 1・2・3!! 固堂守传说	Level-5	角色扮演	日版
22 日	终极军团	エクストル－パ－ズ	Capcom	动作	日版
29 日	火影忍者 SD 疾风传 力量全开	NARUTO －ナルト－ SD パワフル疾风传	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	幻想人生	角色扮演	2012 年冬	火影忍者 SD 疾风传 力量全开	动作
2012 年冬	闪电十一人 GO2 时空之石	热风・雷鸣	2012 年冬	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险
2013 年春	怪物猎人 4	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワ－ルド —银翼の觉醒—	NBGI	策略	日版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	交响诗篇 AO 游戏 & 动画混合包	エウレカセブン AO –ユングフラウの花々たち– GAME & OVA Hybrid Disc	NBGI	益智	日版
20 日	大航海时代 Online 第二世纪	大航海时代 Online 2nd Age	Koei Tecmo	在线角色扮演	日版
20 日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ－ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
11 日	时间与永远	时と永远～トキトワ～	NBGI	角色扮演	日版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
25 日	终极地带 高清合集	ゾ－ン オブ エンダ－ズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダ－クソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
1 日	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	动作	日版
1 日	无尽传说 2	テイルズ オブ エクシリア 2	NBGI	角色扮演	日版
1 日	如龙 1&2 高清合集	龙が如く 1 & 2 HD EDITION	SEGA	动作	日版
6 日	小小大星球赛车	LittleBigPlanet Karting	SCE	竞速	美版
8 日	真・三国无双 6 帝国	真・三国无双 6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
15 日	梦幻俱乐部 完全纯洁版	ドリ－ムクラブ Complete Edipyon！	D3 Publisher	文字冒险	日版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All–Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
22 日	终极军团	エクストル－パ－ズ	Capcom	动作	日版
22 日	混沌思绪 诺亚	CHAOS；HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
22 日	混沌思绪 恋爱亲亲	CHAOS；HEAD らぶ Chu ☆ Chu！	5pb.	文字冒险	日版
29 日	第 2 次超级机器人大战 原创世纪	第 2 次ス－パ－ロボット大战 OG	NBGI	策略角色扮演	日版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
20 日	神明和命运的悖论	神样と运命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	如龙 5 圆梦之人	动作	2012 年 12 月	真・北斗无双	动作
2012 年冬	纯白相册 2	文字冒险	2012 年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演
2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 19 日	潜龙谍影崛起 复仇	动作
2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击	2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワ－ルド —银翼の觉醒—	NBGI	策略	日版
13 日	冬宫异闻 天御柱	エルミナ－ジュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	角色扮演	日版
20 日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
20 日	最终幻想 Ⅲ	ファイナルファンタジ－	Square Enix	角色扮演	日版
20 日	TIGER&BUNNY 实况任务	TIGER & BUNNY オンエアジャック！	NBGI	动作	日版
20 日	猎人 幻想冒险	ハンタ－x ハンタ－ワンダ－アドベンチャ－	NBGI	动作冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	恋爱、选举与巧克力 携带版	恋と选举とチョコレ－ト ポ－タブル	角川 Games	文字冒险	日版
27 日	SD 高达 G 世纪 超世界	SD ガンダム ジ－ジェネレ－ション オ－バ－ワ－ルド	NBGI	策略	日版
2012 年 10 月					
4 日	灵魂驱动者	ソ－ルトリガ－	Imageepoch	角色扮演	日版
4 日	召唤之夜 3	サモンナイト 3	NBGI	策略角色扮演	日版
18 日	恋爱随意链	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	文字冒险	日版
18 日	纸箱战机 W	ダンボ－ル战机 W	Level–5	角色扮演	日版
25 日	偶像大师 闪亮音乐祭	アイドルマスタ－シャイニ－フェスタ	NBGI	音乐	日版
2012 年 11 月					
1 日	世界足球 胜利十一人 2013	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブン 2013	Konami	体育	日版
15 日	召唤之夜 4	サモンナイト 4	NBGI	策略角色扮演	日版
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
29 日	圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙	圣斗士星矢 Ω アルティメットコスモ	NBGI	格斗	日版
2012 年 12 月					
13 日	笨蛋测试召唤兽 携带版	バカとテストと召唤兽 ポ－タブル	角川 Game	益智	日版
20 日	AKB1/153 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死神在背后	角色扮演	2012 年内	Fate/ 新章 CCC	角色扮演
2012 年内	噬神者 2	动作			

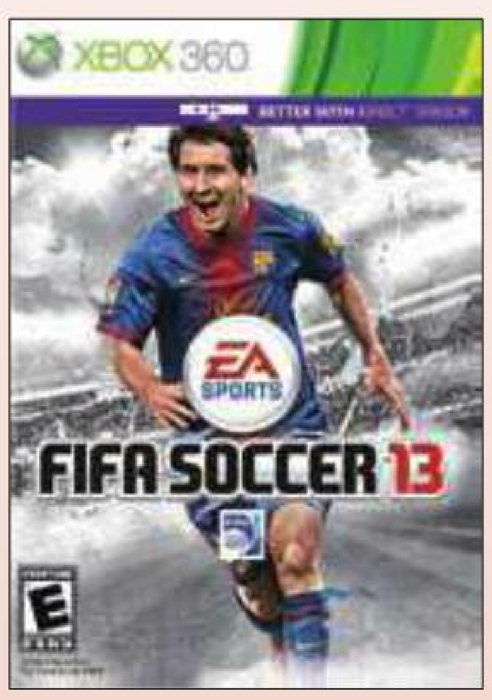
Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 9 月					
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	特命战队 Go Busters	特命战队ゴ－バスタ－ズ	NBGI	动作	日版
2012 年 10 月					
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

09.25 FIFA 13

攻略预定

多机种 体育 ■ EA ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A

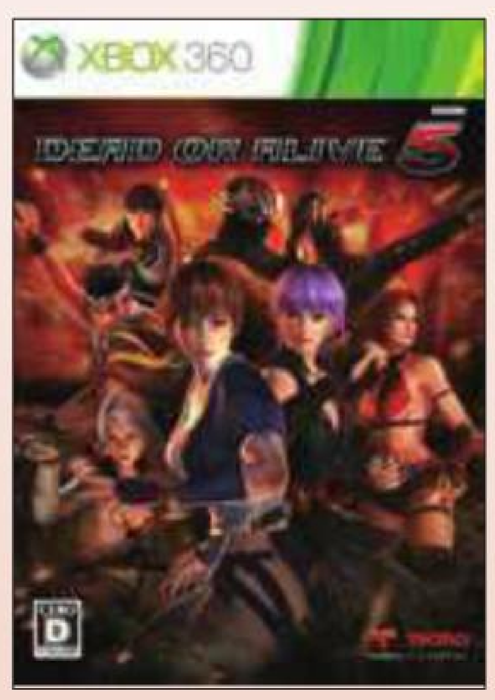


换来了梅西当代言人的 FIFA，以一年一作的频率即将再次与各位足球玩家见面。与以往作品相比，游戏在发售前就曾经标榜着 5 大进化点，大幅进化的 AI，第一脚触球的操作，盘带系统的升级，碰撞物理引擎的再进化以及全新技巧挑战模式让本作在各个方面更上一层楼。此外游戏中还会加大明星球员的影响力，让他们成为场上的焦点人物，同时获得更多的闪光灯。在《FIFA 13》中，有 500 个授权俱乐部和超过 1 万 5 千名球员的授权，喜欢足球游戏的玩家千万不要错过。

09.27 死或生 5

攻略预定

多机种 格斗 ■ Koei Tecmo ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



虽然 Team Ninja 今年的《忍者龙剑传 3》饱受恶评，但《死或生 5》发售前的出色表现让玩家依然对其充满信心。相比之前的作品，这回的 5 代应该是进步最大的一次。几乎所有角色都经过了“整容”，令不少此前对 DOA 不屑一顾的玩家也刮目相看。系统方面加入了华丽夸张的 PB 技，更加丰富的场景互动也很有吸引力。本作登场角色数量之多为系列之冠，另外还专门请来 SEGA《VR 战士》中的结城晶和莎拉客串，手笔之大令人咋舌。而令游戏闻名于世的游戏“性”也依然出色。

09.27 DJMAX 旋风 曲调

PSV 音乐 ■ Cyberfront ■无对应周边 推荐度 B



触摸版的《DJMAX 旋风》系列”终于要降临 PSV 了！在 PSV 刚公布的时候，许多系列 FANS 就表示这样的多点触控机能与街机版《旋风》系列”的玩法相当吻合，没想到这样的想法真的成真了。《曲调》的 LOGO 风格与街机版《DJMAX 旋风 2》有些相似，但系统判定和歌曲方面会综合二代与三代，拥有“STAR MIXING”、“POP MIXING”、“CLUB MIXING”、“FREE STYLE”四个模式。由于 PSV 的屏幕比街机版的触摸屏要小，因此音符由原本的八行（上下各四行）改成了六行（上下各三行），判定的严格程度也会有所调整。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

近来有一位想要给本栏目投稿的读者来信向本刀诉苦，称自己很想创作游戏同人稿件，但又不想选那些已经被很多人反复画过的老角色，这让他有点苦恼。看来有必要提醒大家一下，其实万众瞩目的 TGS 2012 即将到来，届时将会有大量的新作公布，同时肯定也会有一大批充满魅力的新角色与玩家见面，苦于没有创作题材的朋友，记得锁定下期的 TGS 特刊，海量新作报道肯定让你看不过来！此外，10 月征稿也已展开，除了下面这 6 幅作品外，下期（10 月 B）的 6 幅作品空缺中，欢迎大家投稿！具体奖项设置请参阅第 114 页“一刀有话说 特别版 Vol.61”。



北京·totoro

《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》中由安妮·海瑟薇演绎的融性感与清纯于一体的猫女让人眼前一亮，据作者说左图的灵感便来源于此。不过这位偷游戏软硬件的猫女，在造型上进行了重新设计，似乎更加魅惑动人了。



东莞·袁照辉

上期那张初音版的链锯甜心大家还有印象吧？袁照辉同学似乎非常热衷于给可爱型 MM 换上朱丽叶的行头，这不，这次“中枪”的是人见人爱的凯瑟琳。然而，混搭的结果总体上毫无违和感，凯瑟琳这枪躺得好啊！

贺州·刺猬

一幅来自奇幻风网络游戏《龙之谷》的同人作品，整体水准相当不错。特别是别致的构图和细腻的光影表现，显示了刺猬同学扎实的基本功。希望今后多投家用机游戏的稿件！





广州·sky

久违的 sky 同学这次带来了一幅“小清新”路线的稿件，洋装少女与猫，再加上爱琴海风格的白色小屋，这应该是广大读者的梦想之地吧！



珠海·陈志远

最近经常发怀旧稿件的陈志远同学这次选择了 FC 经典《Konami 世界》，如果阁下能认出图中的所有人物，那么您应该是游龄超过 25 年的资深玩家，本刀代表后辈玩家向您致敬！



常州·伽蓝业火

近来表现活跃的伽蓝业火同学又有新作《忆江南》与大家分享了。画中人是来自《古剑奇谭》的风晴雪与红玉，在风景如画的江南水乡，两位古典美人似乎更显妖娆呢。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



杀手 47 赦免

原名：Hitman: Absolution ｜ 机种：PS3/X360
发行：Square Enix ｜ 类型：动作射击 ｜ 发售日：2012年11月20日

回到刺杀的原点
凭借杀手本能
完成这场有趣的狩猎游戏
猎物的死法，由你决定

Fan48 AKB48资讯综合志 Vol.3

112页全彩大16开+影像DVD盘+前田敦子双面海报

AKB48资讯综合志，48家族相关的新闻、专题、美图等精彩内容尽收其中！

- 48企划 -

48组合“最新势力图”

在第4次总选举中，姐妹组合的大幅跃进使得48家族成员的排位来了一次大洗牌，究竟这些姐妹组合都有着怎样的魅力，这次就让我们一起来寻找答案。

前田敦子毕业访谈

8月27日，AKB48永远的ACE前田敦子从AKB毕业，这次请来阿酱和她一起回顾她在AKB的7年心路历程。

指原莉乃移籍博多的30天

刚在总选举中获得第4位就被宣布移籍HKT48，指原莉乃前段时间可以用大起大落来形容，本文通过对她的跟踪采访，一起来看看这动荡的30天。

- 48美图 -

48家族成员精美平面写真大汇集

制服、泳装、Cosplay应有尽有

- 48自由谈 -

提供读者自由畅谈的平台，你对AKB48有什么想法和评论，欢迎在这里畅所欲言。

- 光盘收录 -

AKB王道综艺《AKBINGO！》连载

9月下旬 全国上市



Xbox360专辑 Vol.19

大16开240页+数据DVD光盘



在X360即将迎来秋季更新之际，《X360专辑》率先进行“秋耕”！全新栏目“下载游戏乐园”，为玩家献上近期众多优秀XBLA游戏攻略；另一大新栏目“DLC补完计划”，对已发售大作的DLC进行跟踪报道；扩版之后的“软组织”栏目，增加大量实用性文章，让您的Xbox生活更加LIVE；经典栏目“典藏攻略”继续献上高品质攻略内容，“成就集中赢”让您的成就总分再创新高，“劲作前瞻”一网打尽年末诸多强作，外加三大特别策划。作为X360玩家的你，怎可错过如此好物！

已上市 各地报刊亭销售中

游戏·人 Vol.47

大16开168页+DVD光盘+《链锯甜心》炫彩绘本



4个月精心酝酿打造的《游戏·人》十周年纪念特刊现已上市，168页大分量让你畅享文化盛宴。本辑多篇特企特稿也将围绕“回忆”主题，从业界到普通玩家，记录逝去的岁月。“卷首特稿”《十年》以几位业界巨头的浮沉描绘十年来业界剧变的恢弘画卷；“传世之书”《横行霸道——GTA背后的黑色内幕》以传记的方式生动讲述了《GTA》缔造者们的故事；众编打造的特企《机友记》以玩家视点记录令人产生共鸣的青春岁月；Santa Monica工作室揭秘、世嘉起源、Namco机器人秘史、《大金刚》真正的幕后英雄……大信息量的业界内幕尽在《游戏·人》！

已上市 各地报刊亭销售中

3DS专辑 Vol.3

展现3DS魅力的全方位专辑｜大16开240页+DVD光盘

-专题企划+游戏剧场-

《火焰之轨迹、纹章的觉醒》专题，与玩家一同回顾“《火纹》系列”经历的22年风雨。游戏剧场奉上《生化危机 启示录》的剧情小说，充实的文字带你领略如欧美电视剧集般环环相扣、精彩纷呈的游戏情节。

-佳作指南-

收录《太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠》、《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》、《马里奥网球 公开赛》、《洞窟物语 3D》、《卡片召唤师》5款佳作的上手指南，网罗《掌机王SP》上未曾刊登的精品文章。

-典藏攻略-

《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》、《魔法工厂4》、《火焰之纹章 觉醒》、《王国之心3D 梦中坠落》、《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》、《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》、《新·超级马里奥兄弟2》7款大作的详尽攻略，并收录大量官方资料，值得珍藏！

-3DS超导购+缭乱博物馆-

新型3DS上市让广大玩家拥有了更多的选择，是购买小巧的3DS还是大气的3DS LL？不同机型的标准配置和所需配件又有哪些？“3DS超导购”栏目将为您一一解答。“缭乱博物馆”则继续带领玩家走马观花，一同鉴赏精制的限定版3DS以及丰富的周边产品。

-掌机e时代+最强年鉴-

2012年4月~2012年8月期间，在任天堂e商店日服、美服推出的下载游戏尽皆收录于“掌机e时代”，同期在日本和北美发售的3DS游戏则归入“年鉴”栏目中。充实的资料和图鉴式的清晰排版方便玩家随时查阅，小编们的推荐度打分也为您在购买软件时提供参考。

已上市 各地报刊亭销售中



精美赠品《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》特制AR卡片12张

下期预告 游戏机实用技术 2012年10月B 东京游戏展特刊



同样的精彩，不一样的呈现！尽在TGS特刊！

UCG报道团探访东京·网罗TGS场内场外的一切·最新试玩与独家采访

文字报道&影像游记，带给国内玩家第一手业内详尽情报！